

15

počítačové hry

29 Kč

EXCALIBUR



NOVINKA AMIGA 1200

Procesor 68020/14 MHz
2 MB RAM
DOS 3.0
AA čipy (16 mil. barev)
PCMCIA
TV modulátor
option: interní HD



AMIGA 500

AMIGA 500 PLUS

AMIGA 600 a 600 HD 30 MB

AMIGA 1200

FLOPPY PRO AMIGU

TV MODULÁTOR A 520

MONITOR A 1084S COLOR STEREO

ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU



C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ

C 64 GAME SET

FLOPPY 1541 II

DATARECORDER 1530

MYŠ PRO C 64

TISKÁRNA MPS 1270 INKJET

TISKÁRNA MPS 1230

HRA NA DISKETĚ PRO C64

Široký výběr joysticků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

SV 119 Junior

SV 122 II Quickjoy

SV 123 III Supercharger

SV 125 V Superboard

SV 133 Megastar

SV 201 M5 pro IBM PC

SV 202 M6 analog pro XT/AT

Celkem dodáváme 20 typů.



MS-DOS emulátory

pro Amigu 500:

ATonce 286/8 MHz

ATonce 286/16 MHz

pro Amigu 2000-4000:

Approx 386SX/25 MHz

**NOVINKA ZA BEZKONKUR-
RENČNÍ CENY**

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy



Commodore

**DODÁVÁME CELÝ
VÝROBNÍ PROGRAM
FIRMY**

C Commodore

VČETNĚ ŘADY

PC PROFI-LINE

**(100% KOMPATIBILITA
S IBM)**

**INFORMUJTE SE
O POSKYTOVANÝCH
SLEVÁCH PRO PRO-
DEJCE A DEALERY**

PRODEJNA:

Sofijské nám.

Praha 4

tel: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27

Praha 1

tel.: (02) 220645

fax: (02) 220645

INFORMACE:

Jindřišská 27

Praha 1

tel.: (02) 220645

fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street

Washington DC 20009

U.S.A.

tel. 001-202-2231066



CAESAR

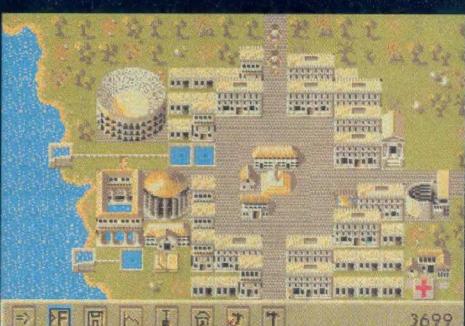
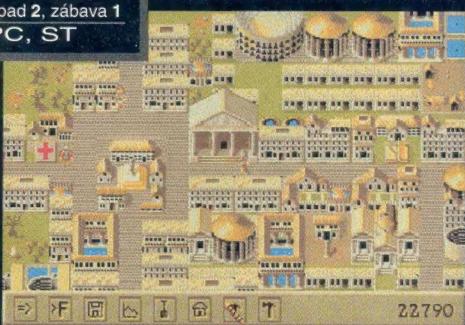
Každý milovník strategických her si ještě dnes rád zavzpomíná na doby slavné hry SIM-CITY. Od jejího vzniku již uplynulo pár let, během kterých vznikly různé kopie slavné předlohy. Málokteré hře se ale podařilo dosáhnout takové atmosféry, jaká prostupovala hru originál. Tak co si u všech čertů ti IMPRESSIONS vlastně myslí? Chtějí snad svou hru s názvem CAESAR překonat standart strategy-her a dosáhnout až na vrchol? Nepochyběně! A CAESAR je tou nejlepší vstupenkou na vrchol počítačové zábavy!



80 %

Caesar Impressions, 1992

A500, PC, ST



CAESAR je klasickou strategii ve stylu SIM-CITY. Je ale poněkud rozsáhlejší, lépe propojovaný a náročnější. Na rozdíl od SIM-CITY nabízí CAESAR souběžně dvě roviny ovládání. V jedné části přebíráme kontrolu nad územím, které je určeno k podmanění. Stavění silnic, opevňování měst, operování s legiemi a hlavně boje s hordami barbarů. Druhou, rozsáhlejší částí je výstavba vlastního města. Tady si dali IMPRESSIONS opravdu záležet a výsledek jejich práce stojí za shlédnutí. Do nejmenších detailů rozpracované stavby, animované postavičky obyvatel města, tečoucí voda, kouřící komínky, to všechno nás urveruje v dojmu, že se skutečně nacházíme v jedné z Římských provincií na přelomu letopočtu...

Princip řízení města je v zásadě jednoduchý - stačí zajistit dobré bydlení pro měšťany, zařídit dostatek pracovních příležitostí, postarat se o vhodnou zábavu a dbát na síť komunikací. Cílem byla v SIM-CITY elektřina, je v CAESARovi voda. Zapomenut na přívod vody znamená odsoudit obyvatele města ke zkáze. Nad pořádkem ve městě bdi městská policie. Pevnosti plné vojáků ale jistě také přispějí k udržení pořádku. Římané často nejsou spokojeni se svou situací, a tak může občas dojít i k vlně nepokojů. Potom přijde na řadu rabování obchodů a ničení domů kde není silná ochrana, tam není pomocí.

Správní organizace sídlí na náměstí. Tady se také můžeme kdykoli zastavit na kus řeči s úředníky, zvýšit či snížit daně, verbovat brance pro armádu, nahlednout do některé ze statistik nebo zajistit přísný peněž pro zaměstnávání otroků. Rozmístění otroků je velice důležité. Pracovní příležitosti pro otroky jsou rozmanité - ochrana před ohněm, údržba silnic, domů, služba v armádě. Když se v některé oblasti nedostává otroků, katastrofální následky jsou na obzoru. V rozkvětu sil tak může celé město lehnout popelem jen proto, že není dostatek sil pro boj s ohněm!

Fantastickým způsobem je ale proveden vlastní vývoj města. Tady neplatí, že co je jednou postaveno, zůstane navždy stejně. Ba naopak! Všechny stavby prodélávají bouřlivý vývoj a pokud společnost prosperuje, zvyšuje se i úroveň zástav-

by. První osidlenci žijí v skromných stanech (!), postupem času se ale ze stanů začnou vyvijet malé domečky, později patrové domečky, lepší patrové domečky, ještě lepší patrové domečky, všechně nejlepší patrové domečky, a pokud jde všechno dobré a město vzkvétá, vyrostou na místě několika domů jedno zbohatlické sídlo - obrovský areál se zahradou, fontánkami, budovami pro služebnictvo a dalším luxusním vybavením. Vývojem však neprochází jen domy. Zvětšují se i městské lázně a chrámy zasvěcené nejrůznějším bohům rostou rovněž do krásy.

Hru začínáme jako prostý provinciální Decurian (nejnižší úředník) v jedné zastřené provincii. Postupem času a s přibývajícími zkušenostmi se ale zcela určitě propracujeme k výšším hodnotám (určitě!) a nakonec se možná staneme i v slavném císařem s neomezenou mocí. A to snad za tu trochu námahy stojí.

Pokud jde o provedení hry, není tady co vytknout. Grafika je skutečně detailní, animace postaviček jsou roztomilé a vzdáleně připomínají super-bombu POPULOUS II. Hudba sice v průběhu stavění města chybí, ale při jiných činnostech jako je prohlížení statistik nebo boj s nepřáteli přijde na řadu monumentální hudba na velice slušné úrovni. Zábavu posudte sami, ale pozor! Nenechte se do CAESARA příliš vtáhnout nebo naprostě podlehnete jeho kouzlu a po několika dnech soustavného hraní padnete vyčerpáním a únavou. ICE



Click here for Cohort option
Click above to continue



HITPARÁDA

PC

- 1 (4) INDIANA JONES IV, Lucasfilm Games, (EX 12)
- 2 (3) MONKEY ISLAND II, Lucasfilm Games, (EX 12)
- 3 EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX 13, 14)
- 4 (9) GODS, Bitmap Brothers, (EX 8)
- 5 SPACE QUEST IV, Siera-on-line
- 6 RED BARON, Dynamix, (EX 6)
- 7 POPULOUS II, Bullfrog, (EX 11, 13)
- 8 ALONE IN THE DARK, Infogrames
- 9 CADAVER, Bitmap Brothers, (EX 7, 8, 9)
- 10 HERO'S QUEST III, Siera-on-line, (EX 13, 14)

AMIGA

- 1 (1) PROJECT X, Team 17, (EX 13)
- 2 (4) EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX 13, 14)
- 3 (9) BLACK CRYPT, Electronic Arts, (EX 12)
- 4 FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX 12)
- 5 POPULOUS II, Bullfrog, (EX 11, 13)
- 6 PINBALL DREAMS, 21st Century Entertainment, (EX 12)
- 7 POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- 8 (7) LOTUS TURBO E C II, Gremlin, (EX 10)
- 9 TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 5)
- 10 FLASHBACK, Delphine Software

ATARI ST

- 1 (3) POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- 2 (5) CHAOS STRIKES BACK, FTL, (EX 7)
- 3 CADAVER II, Bitmap Brothers, (EX 13, 14)
- 4 DUNGEON MASTER, FTL, (EX 7)
- 5 (6) FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX 12)
- 6 LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX 13)
- 7 VROOM, UBI Soft
- 8 RAILROAD TYCOON, Microprose, (EX 8)
- 9 EPIC, Ocean, (EX 13)
- 10 PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX 13)

ATARI XL

- 1 (1) MISJA, Avalon, (EX 12)
- 2 (7) KARATEKA, Broderbund
- 3 (3) FRED, Avalon
- 4 (2) DRACONUS, Cognito
- 5 (6) ZYBEX, Zeppelin
- 6 (8) ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)
- 7 TOMAHAWK, Digital Integration
- 8 SOLO FLIGHT, Microprose
- 9 (4) LASERMANIA, Avalon
- 10 EIDOLON, Lucasfilm

C-64

- 1 (3) LAST NINJA III, System 3
- 2 BARD'S TALE III, Interplay
- 3 (2) TEST DRIVE II, Accolade, (EX 6, 11)
- 4 (6) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- 5 (9) ELITE, Firebird, (EX 1)
- 6 BARBARIAN II, Palace Software, (EX 11)
- 7 LOTUS TURBO E. C., Gremlin, (EX 1)
- 8 ACE, Cascade Games, (EX 13)
- 9 PIRATES, Microprose
- 10 CASTLE MASTER, Incentive, (EX 9)

Číslice v závorce za pořadím hry znamená umístění hry v poslední hitparádě minulého čísla a EX v závorce s číslicí značí číslo EXCALIBUR, ve kterém se o hře píše, ať už v recenzi či návodu. Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

SINCLAIR

- 1 DIZZY V, Code Masters
- 2 GREEN BERET, Imagine
- 3 THREE WEEKS IN PARADISE, Microgen
- 4 SWITCHBLADE, Gremlin
- 5 SHAO-LIN'S ROAD, Konami
- 6 BATTY, Hit-Pak
- 7 (2) MYTH, System 3
- 8 (8) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5)
- 9 (6) R-TYPE, Electric Dreams
- 10 (3) ROBOCOP, Ocean

ENGINE II

Poprvé v EXCALIBURu 17!
Posílejte svoje žebříčky!

SEGA

Poprvé v EXCALIBURu 17!
Posílejte svoje žebříčky!

NINTENDO

Poprvé v EXCALIBURu 17!
Posílejte svoje žebříčky!

EXCALIBUR

- 1 WIZARDRY VII, SIR-TECH Software
- 2 CURSE OF ENCHANTIA, Core Design, (EX 14)
- 3 PINBALL FANTASIES, 21st Century Entertainment
- 4 KING'S QUEST VI, Siera-on-line
- 5 KGB, Virgin
- 6 BAT II, UBI Soft
- 7 STONE AGE, Eclipse
- 8 (2) LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX 13)
- 9 FLASHBACK, Delphine Software
- 10 HUMANS, Mirage

Čtenářská soutěž - 1. cena multimedialní zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři,

Počínaje tímto číslem EXCALIBURU začínáme zcela novou soutěž o zcela nové ceny, které jsou financovány zcela novým sponzorem. Pražská firma A-B-Comp a.s. se rozhodla podpořit čtenářskou obec našeho časopisu a podleť se na rozšíření vašeho hardwarového vybavení. Na tomto místě se budete po dobu deseti čísel setkávat s našimi více či méně základními otázkami týkajícími se převážně počítačových her. Váš úkol bude snadný - stačí odstříhnout soutěžní kupón z této stránky (to je ten červený trojúhelníček vlevo dole), nálepit na korespondenční lístek a poslat na adresu redakce. Apropos, nezapomeňte na korespondenční lístek napsat rovněž správné odpovědi na naše soutěžní otázky!!!

Tak tedy, první kolo našich otázek začíná:

1 První otázka je snadná, po přečtení Excaliburu na ni jistě odpověď naleznete. Vymenujete tedy alepoň deset her, ve kterých se vyskytuje drak. I když jsou kritéria pro určení draka obtížná, neboť těch živých již mnoho není, jistě dokážete jejich „drakovitost“ dostatečně posoudit. Pozor, ne vždy je drak v názvu zárukou draka ve hře (viz RISE OF THE DRAGON).

2 Všichni počítačoví hráči jistě znají slavnou sérii her firmy LUCASFILM GAMES, hry MONKEY ISLAND I a II. My ale chceme vědět, jak se přesně jmenuje hrdina obou příběhů a co jeho jméno znamená v překladu.

3 A to nejsnadnější nakonec. Tvůrcem slavné hry DUNGEON MASTER je Kalifornská firma FTL. Vyberte jednu z následujících možností, která odpovídá zkratce firmy. Tak tedy FTL znamená:

- FANTASY TO LIFE
- FUTURE TRIBE OF LOBSTERS
- FASTER THAN LIGHT

Odpovíte-li správně na naše otázky, máte v každém kole šanci vyhrát několik drobností. První tři z deseti vylosovaných výherců obdrží některý z joysticků QuickShot (AVIATOR, INTRUDER, APACHE, PYTHON, MAVERICK), diskety, boxy, propagační předměty.

Deset vylosovaných výherců z každého kola postupují do finále, které se uskuteční koncem roku 1993. Nejen první cena ve velikém finále multimedialní zařízení CDTV, ale i další hodnotné ceny vám jistě budou stát za trochu námahy a přemýšlení. Tak do toho!

Vaše redakce a ...



ZÁLEŽÍ TO NA VÁS, PŘÁTELÉ EXCALIBURU

Další číslo je na světě v rekordním čase. A tak ani nevím, zda jste si již předplatili EXCALIBUR. Spoláháme na Vás, že si alespoň to nejbližší číslo předplatíte. EXCALIBUR netisknou zadarmo, peníze za prodaná čísla se od distribučních firem vracejí s velkým zpožděním a sporé zásoby peněz se krátky. Jenkož má být další číslo v prodeji již od 10. dubna (!!!), prosíme Vás znova: PŘEDPLATTE SI EXCALIBUR - IHNED! Máme v úmyslu rozšířit počet stran (za stejnou cenu 29 Kč, pro předplatitele 24 Kč) a použít tvrší obálku, aby Vám EXCALIBUR mohl déle sloužit. Objeví se nové rubriky na speciální herní počítače Sega, Nintendo a Super Engine II.

Můžete si předplatit za jednotnou cenu 24 Kč na časopis maximálně 12 čísel (tedy do ceny 288 Kč). Předplatit si můžete také starší čísla, takže pokud budete chtít zaslát např. starší 8 a 14 a nové číslo 16, zaplatte 3 x 24 Kč, tj. 72 Kč jedinou složenkou na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1 a na zadní díl složenky ("Zpráva pro příjemce") napište, jaká čísla si předpláčíte. Nejpozději do 21 dnů obdržíte již vyřízený časopis se zprávou, kolik činí Váš finanční zůstatek. Je možné použít také "double", když si necháte zasílat současně dva EXCALIBURY na stejnou adresu, čímž se ušetří poštovné. Dvě stejná čísla Vás pak přijdou na pouhých 40 Kč. Veškerou evidenci Vašich plateb začínáme provádět přímo v naší firmě, takže se urychlí rozesílání a veškerá agenda. Samotné rozesílání bude provádět specializovaná firma.

Předplatné pro slovenské čtenáře je nikoli naši vinou složitější. Předplatné nám můžete poukázat na nás účet 01-01164000/0300 pro platby ze zahraničí u Obchodní banky v Praze. Zaplatte podle platného kurzu tolik, abychom obdrželi potřebnou částku v Kč. Současně nám platbu oznamte dopisem.

Na další čísla se spolu s Vámi těší Martin Ludvík, vydavatel Excaliburu.

Už jste si předplatili EXCALIBUR?

CENÍK INZERCE

Cena plochy:

A4 - 9600 Kč

A5 - 4800 Kč

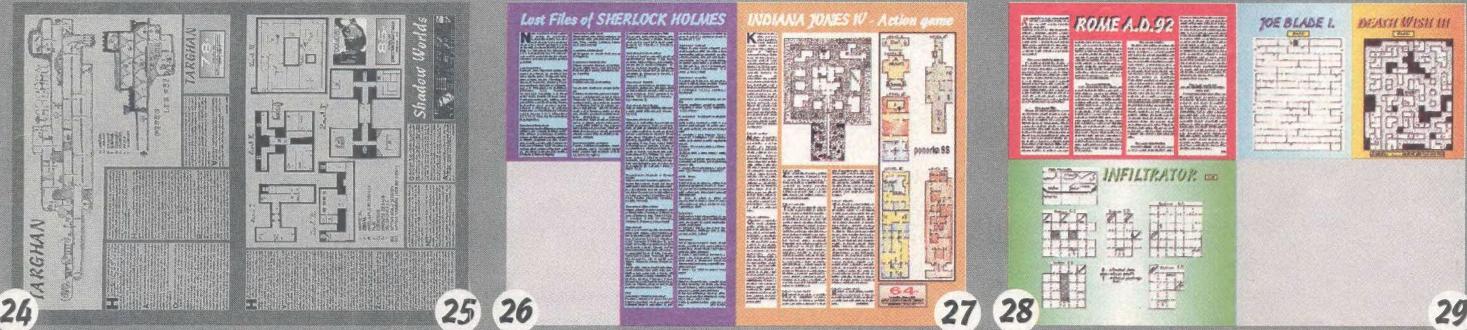
A6 - 2400 Kč

Ceny bez DPH.

Při zvýšení nákladu o každých dalších 1000 ks se zvyšuje cena plochy vždy o 5%.

Tel. + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29

Tel. přímý: denně od 16⁰⁰ do 22⁰⁰ hod. (soboty, neděle celý den): 02/80 32 47



RECENZE

| | |
|----------------------|----|
| Alone in the Dark | 13 |
| BAT II | 9 |
| Caesar | 3 |
| Campaign | 7 |
| Comanche | 14 |
| Daughter Serpents | 10 |
| Inca | 14 |
| KGB | 6 |
| Street Fighter | 8 |
| Ultima Underworld II | 10 |
| Wizardry | 9 |

OSTATNÍ

| | |
|------------------|----|
| Soutěž A-B-Comp. | 4 |
| Firma Vision | 15 |
| Game centrum | 30 |

INZERCE

| | |
|---------------------|----|
| A-B-Comp, a.s. | 32 |
| AMIGA INFO | 29 |
| Arxon Computers | 12 |
| Grada a.s. | 15 |
| Klub 602 | 12 |
| M.K.C.S. | 15 |
| PCP | 30 |
| PRINGTON | 2 |
| PROXIMA | 15 |
| Software 602 s.r.o. | 26 |
| STRON s.r.o. | 12 |
| Vision | 11 |
| Rádková inzerce | 15 |

NÁVODY

| | |
|--------------------------------|-------|
| Blackrypt | 20-21 |
| Death Wish III | 29 |
| Eidolon | 23 |
| Eye of the Beholder II (závěr) | 18-19 |
| Indiana Jones IV (adventure) | 27 |
| Infiltrator | 28 |
| Joe Blade | 29 |
| King's Quest VI | 22 |
| Rome | 28 |

TABULKA HODNOCENÍ



PC = IBM-PC kompatibilní
 A500 = Amiga 500 a komp.
 A1200 = Amiga 1200 a komp.
 ST = Atari ST, XL = Atari XL/XE
 Sinclair, MAC = Macintosh
 C64 = Commodore 64

1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
 min. = minimální konfigurace
 dop. = doporučená konfigurace
 hra je na počítač Amiga 500 a také na tyto počítače...

EXCALIBUR 15 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (Andrew). REDAKCE: ICE, ANDREW, Peter Lee. GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: Studio 24 fy. PCP. TISK z dodaných předloh: Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povolenlo Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. ROZŠÍRUJE: Síť Nezávislých Distributorů fy. PCP, PNS a PC-INFO. K sehnání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PREDPLATNE a starší čísla: PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v březnu 1993.



Prestrojka, Gorbi, Rudé nebezpečí, Gulag a prokleté komunistické režimy; tyto a podobné myšlenky v nás vzbuzuje termín KGB. Mnoho z nás mělo jistě oprávněné obavy před tajnými jednotkami KSČ. Přes všechny útrapy a obavy si však troufám tvrdit, že naše STB byla (a možná ještě je) pouhá hra maršálek v kostky oproti interní velkoruské policii KGB. Nová hra od Virgin games se stejnojmenným názvem je toho opravdu výstížným důkazem. Udivilo mne, s jakou vervou a důslednosti se západníci pustili do zpracování atmosféry v Rusku před demokratickou revolucí. Ve své hře poměrně přesně zobrazili většinu hlavních rysů komunistické diktatury: malost ruských lidí otupělých strachem a apatií a úžasné složitostí splet vnitřních sektorů, odborů a struktur KGB, ve kterých by se nevyznal snad ani zesnulý Stalin. Někteří z vás si možná vzpomenou na vynikající hru Kult, která se na Amigách objevila asi před pěti lety a já jsem na ni vydal návod v časopise Bajt. Věřte nebo ne, její autoři se znova sešli a dali dohromady hru, o které právě čtete. KGB se Kultu v mnohém podobá.

Jak jsem již uvedl je KGB hra plně propracovaná a obsažný manuál vám prozradí mnoho věcí o Rusku a komunistické diktatuře. Nápad Virgin vymyslel takový: nacházíte se v Moskvě a jste členem osvětového výboru sovětské vlády, který má za úkol kontrolovat činnost vnitřních politických orgánů a bojovat proti korupci. Přízivníky a zločinců se to na vyšších postech KGB jen hemží a proto se okamžitě stanete trnem v oku. Velcí bossové vás tolerují jen do té doby, nežli přijdete na klub organizovanému zločinu. Jedná se o nepříliš často zmínovaný druh zločinu, o kterém mnozí z vás pravděpodobně ještě neslyšeli. Jeho podstata tkví v tom, že jistí zámožní lidé jsou vzrušeni při pohledu na útrpnou smrt jiného člověka. Jedná se o jakousi tvrdší odrůdu masochismu. Boháči si však neradi dělají problémy a tak tyto násilné smrti dostávají nahrané na videokazetách. Ano, tato hra není určena pro slabé nátuře. Mučení, smrt a krutost se mísí s ubohostí a bezmocností obětí v ponurou atmosféru komunistického Ruska.

Ovládání hry je řešeno dokonale, obytné prostor se samy mapují, cursor se automaticky mění v příkazy, jakékoliv dialogy si můžete přehrát několik hodin dozadu a nahrávání a ukládání hry je ucházející. Upozorňuji všechny pafány, že hra je velice obtížná a na mnoha místech zjistíte, že vám chybí zdánlivě zbytečná hloupost ze začátku mise a vy si přehrajete všechno znova. Abyste se nehnuseli v KGB plácat jako já, uvedu nyní řešení prvních dvou misí této masivní adventury, abyste se dostali do děje a pak už si vás hra podzí sama.

ÚKOL 1

Jdi do kanceláře mrtvého a při prozkoumávání seber vodku, štěnici ze sluchátka, sirku, dolary a baterie. Na sestru zabitého bud' vlivný a dostaneš mikrokazetu. Jdi před dům a požádej strážného o klíček ke kabinetu. Z kabinetu vynede noviny a malý kazetáček. Prozkoumej noviny, vlož baterie a kazetu do kazetofonu a venku vrať klíček strážnému. Rychle jdi domů a promluv si se strýčkem, ze svého pokoje si vezmi další dolary a civilní oblek. Vrat' se do ústředí a podej pravdivé hlášení Vovlovovi. Na otázku odpověz „Hollywood...“.

ÚKOL 2

Jed na místo akce a vstup do obytného bloku domovním vchodem (ne barem). V prvním patře vstup do prvních dveří vpravo a podpláť barmanu 30-ti dolary. Jdi na záchod a prozkoumej misu, peníze neber a vydí ven. Chvíli počkej a až na WC půjde mladý pankáč, vejdí za ním. Opět prozkoumej misu a spláchni drogy do toalety, určíte si je neber! Vydí před dům a zadním vchodem vstup do termné haly. Potmě jdi do prvního patra a škrtni první sirku

(použij sirku na krabičku). Prozkoumej místnost a nalezený přívěsek "Clipboard" si vezmi. Vrat' se do prvního patra obytné části domu, obleč si civilní šaty a zaklepej na dveře 7. S dívkami opatrně mluv o sexu a o sousedech, časem se dozvědě důležité informace týkající se nájemníka bytu č.5. Vyslechni nájemníky tohoto bytu a přesuň se do apartmá č.4, kde pořádně vyzpovídej dědka. Opět do prvního patra, polož přívěsek na zem a vejdí do baru. Promluv si s párem nových návštěvníků a jdi s nimi před dům. Než tě stáci napadnout, zabij Lyonku a seber mu páčidlo. Tělo mrtvého Lyonky odtáhni a schovaj do koše vpravo na ulici. Jdi vpravo od baru a páčidlem vylom druhé zamčené dveře. Projdi pokojem do obchodu s masem, rozsvíti si a prohledej pult. Odblokuj jistici zařízení a vejdí do mrazíny. Prozkoumej lidská těla v pytích, vyjdí ven a po cestě alarmovací zařízení znova zapni. Jdi do baru na WC na velkou a lehčí si. Z haly horního patra vstup do pokoje č.6. Rozpovídej tluštocha na téma masna a staneš se jeho hostem. Pokračuj do pokoje č.8, prozkoumej skříňku a seber bílý papír. Projdi pravými dveřmi, prozkoumej pokoj a vezmi desky, ve kterých jsou ukryty fotografie. Vezmi fotoaparát ze skříně a vyfotí bílý papír z minulé místnosti. Vlez do dveří vlevo, budeš uzamčen v malém pokoji, čekáš na smrt. Prozkoumej stůl a nalezený odposlouchávač rozbjí. Čekaj na příchod děvčete. Vůbec s ní nemluv a nepodávej jí žádnou informaci. Až přijde američan, pomoz mu děvčě vyhnat a ukáž mu rozbitý odposlouchávač. Prozkoumej bzučák nad dveřmi a až ho američan odpojí, zavolej Ritu. Řekni jí, že máš kokain a že jí ukážeš, kde je schovaný. Jakmile tě děvčě pustí z pokoje, skoč na ni a po odchodu američana se schovaj za dveře vpravo (door 8). Počkej, až vstoupí svaloch Verto a zaútoč na něj. Prohledej ho a seber mu revolver a modrý papír. Modrý papír vyfotí a vrať ho ležícímu Vertovi. Bílý papír vratí do skříňky, kde jsi ho nalezl. Jdi do vedlejší místnosti a ze šuplíku pod televizi vydí videokazety. Přehrav si je ve videu a vrat' se na ústředí. Galuškinovi řekni, že máš namířeno do „Leningradu, Lagoda park, 3 in afternoon August 16“. Vezmi si kynedril, abys neblinkal ve vlaku. Ve třetí misi vás čeká mnoho strastí a průťahu, určitě si ji užijete.

ANDREW





Blíží se večer. Nad spáleným bojištěm se vznáší kouř ze shořelých domů a trosek zborcených tanků stojících opodál. Spojenecká tanková divize byla téměř do posledního stroje zdecimována bleskovým útokem německé armády. Roztroušené zbytky spojeneckých vojsk si vzali na mušku němečtí stíhači. Z početného vojska zbyl jediný tank. Osamocený Sherman M4 čeká na pokraji lesního porostu. Jediná střela zasáhla pásy a znemožnila tak jeho pohyb i případný ústup. Boj proti mnohonásobné a lépe vyzbrojené přesile byl marný již od samého počátku, ale i přesto se spojenecká vojska rozhodla volit raději boj.

85 %

Campain Empire, 1992

grafika 2, hudba 3, nápad 1, zábava 1

A500, PC, ST

CAMPAIGN

Osádka tanku stojícího na okraji lesa teď ví, že bitva je již ztracena. Neprátská jednotka se blíží. Už je v dosahu radaru. To se již na obzoru objevují první siluety šedých vozidel, šedých poslů smrti. Dělová věž Shermana se líně otáčí ve směru blížící se kolony. Zamířit....pal! Německý Tiger vyřazen z boje. První salva z neprátských děl zasáhla lesní porost malý kousek od stanoviště tanku. Na místě vysokých stromů zbylo jen pár ohrožených pařezů a oblak kouře. Příští již budou střely přesnější, potom ještě přesnější a nakonec...

CAMPAIGN je tažení. Tažení tankových armád po bojištích Druhé světové války. Je to ale také tažení softwarové firmy EMPIRE po monitorech počítaců všech milovníků strategických her i propracovaných simulátorů. Tažení, které bude nakonec jistě úspěšné a vítězné. Po úspěchu dvojice strategicko - akčních her TEAM YANKEE - PACIFIC ISLADS zůstala firma EMPIRE u zpracování tankových bitev. A jak to všechno vlastně dopadlo?

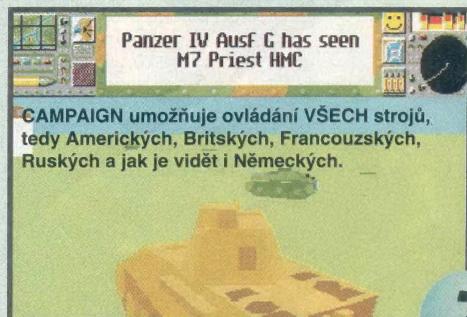
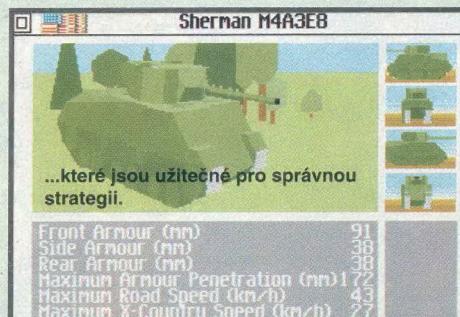
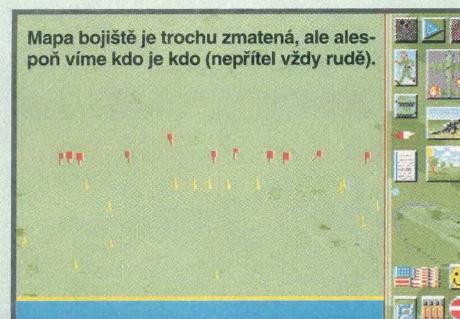
Fantastická strategická hra smíchaná s vynikajícím simulátorem tankových bitev. K tomu přidáme ještě neuvěřitelné množství bojových strojů, které se ve hře vyskytují (když jsme při jejich počítání překročili číslo 100 vzdali jsme se možnosti dobrat se konce) a které lze velice snadno ovládat! Nejsou tady jen tanky a děla, ale i nákladky, dípy, obojživelná vozidla, upravené buldozery, letadla, válečné lodě... Ke všemu přistupuje ještě realistické prostředí všech velkých bitev Druhé světové války a jako polevou dáme struhující intro na počátku hry. A jako bonbónek navrch umístíme propracovaný editor, ve kterém můžeme měnit všechno od rozmištění vojsk až po rozložení měst, městeček, visek, vesniček, kopců, kopečků, návrší, vršků, vršíčků, řek, říček, potoků, potůčků....

Zpracování CAMPAIGN se výrazně liší od většiny starších strategických her. Hra neprobíhá v jednotlivých tazích, jak jsme si u strategických her zvykli, ale v reálném čase, „skoro jako ve skutečnosti“. K dispozici jsou tři pohledy na válečný „svět“: pohled na mapu celého území, kde probíhá řízení všech válečných operací. Když se přiblíží dvě jednotky na určitou vzdálenost, objeví se mapa bojiště, ve které lze řídit jednotlivé tanky. Kterýkoli z tanků nebo jiných vozidel zařazených do bitvy lze kdykoli ovládat v 3D zpracování a přiblížit si tak dramatickou atmosféru bitvy. Kdykoli v průběhu bitvy lze také požádat o leteckou nebo dělostřeleckou podporu. Škoda jen, že letadla nelze samostatně řídit.

Hra opívá neuvěřitelným množstvím detailů. Tak například jednotlivá bojová vozidla jsou dostupná až v době, kdy byla ve skutečnosti použita. V roce 1939 je k dispozici jen hrstka strojů na každě straně fronty. V roce 1945, tedy ke konci války již obě strany disponují mnohem kvalitnějšími a výkonějšími zbraněmi. Na bojišti se prohánějí tanky všech typů i velikostí. Každé vozidlo má svoje specifické vlastnosti jako rychlosť, síla pancíře nebo síla děla, všechny tyto vlastnosti se dozvímí z informační tabulky, která přísluší každému vozidlu. Protitanková děla nemají vlastní pohon. Nevadí. Stačí přistavit nákladní vozidlo, připojit dělo a jedeme! Pro obojživelná vozidla zase neexistuje žádná vodní překážka. Nikoho nepřekvapí, když lehký tank zapadne do kráteru po dělostřeleckém granátu...

Ovládání tanků může být zpočátku trochu nepřehledné a náročné - hráč ovládá odděleně pohon každého pásu, otáčení i úhel náklonu hlavně. Pro ty, kdo mají s klávesami problémy je k dispozici automatický pilot i střelec. Utocit lze jednotlivě i ve skupinách, lze zvolit automatickou nebo manuální strategii, samozřejmě nechybí ani možnost nastavit přesnost detailů - u AMIGY je hra při největších detailech poněkud hrana, ale PC zvládá bezchybně.

CAMPAIGN je rozhodně strategickou hrou, která stojí za to. Příjdu si tedy na své jak milovníci strategie, tak obdivovatelé simulátorů. A až budete jednou stejně jako já zahnáni neprátskou armádou na pokraj lesíku s posledním tankem s poškozenými pásy a budete muset cítit mnohonásobné přesile, neopradujete zoufalství a fekněte si, že je to přece jen hra. I když zatraceně dobrá hra. ICE



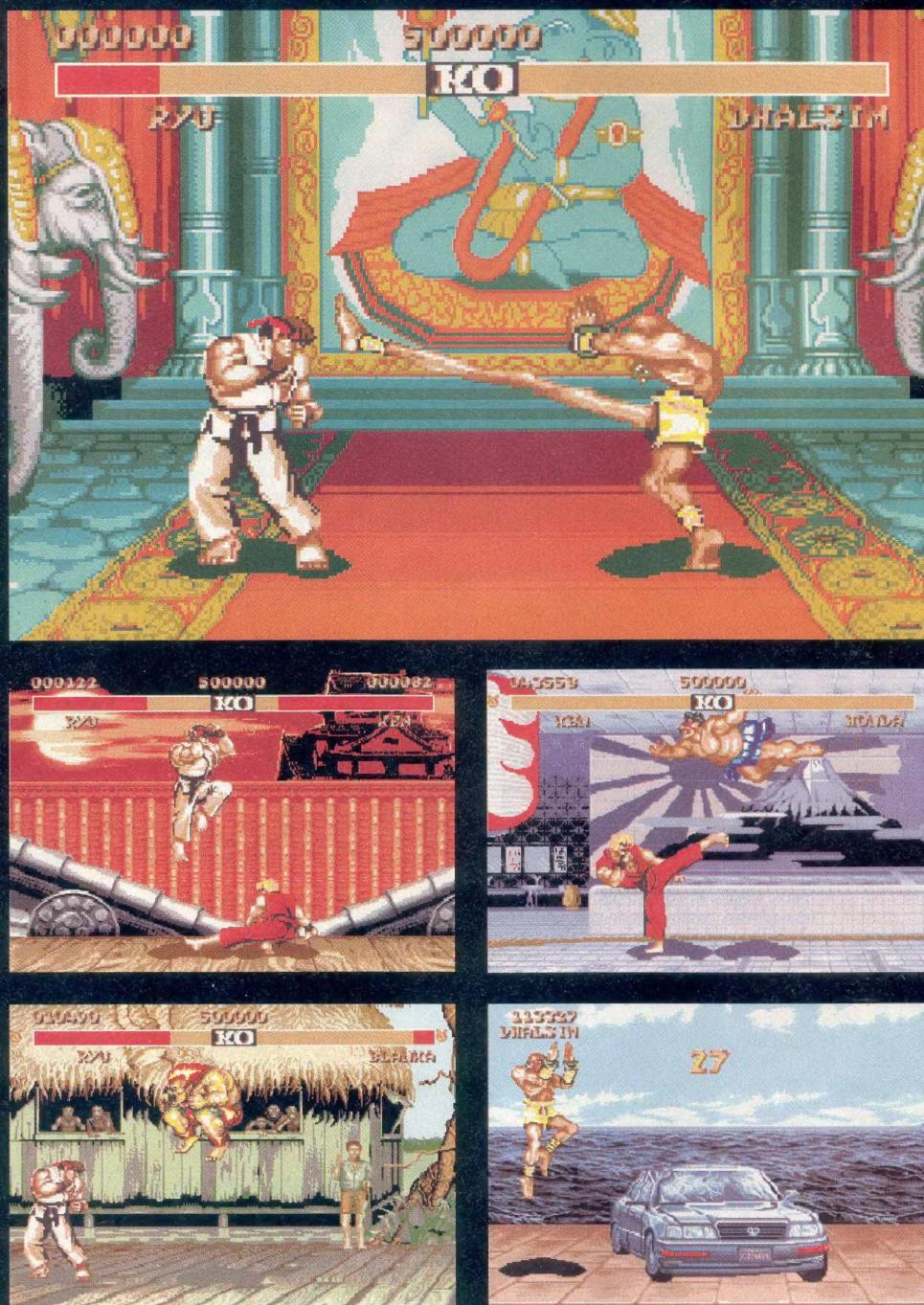
STREET FIGHTER II

Jeden můj známý šel jednou v noci ze společenského občerstvovacího zařízení (tzn. z hospody - pozn. red.) a v temné uličce se proti němu vynořila tmavá postava. Bez jediného slova ona postava provedla několik nečistých chvatů a můj přítel se zmohl jen na několik obranných úderů. Za chvíli jíž ležel na zemi s boulemi na hlavě, pošlapáným sebevědomím a prázdnou peněženkou. Nádherná ukázka pouličního boje. Firma US GOLD, která si z pouličních bojů vzala příklad se však od této noční potyčky diametrálně odlišuje. Naštěstí. Být na ulici přepaden, přemožen a oloupen nepatří zrovna k těm nejpříjemnějším zážitkům. Zato vztí joystick do ruky a zahrát si hru STREET FIGHTER II patří k zážitkům skutečně nevšedním a vynikajícím. Ostatně, boje na monitoru nejsou až tolik nebezpečné...

STREET FIGHTER II je již od minulého roku hitem hracích automatů po celé Evropě. Není divu, že přišla na řadu i počítačová konverze. Firma US GOLD se pustila do nelehkého úkolu a my dnes jen kulíme oči, jak se podařilo přenést atmosféru z automatu na naše počítače. Skutečně, po chvíli hrání se tak přenesete do strhující atmosféry hry, že zapomenete na okolní svět a v jakém mystickém spojení s počítačem budete ovládat svého hrdinu tak, jako ovládáte svoje vlastní tělo (ale no tak - pozn. red.). Grafika je neuvěřitelně detailně propracovaná a hýří barvami, což je vzhledem k možnostem domácích počítačů celkem s podivem. Animace postaviček je fantasticky plynulá; ostatně není divu, každá postavička má okolo 225 animačních oken. Člověk jen zírá, jak jsou postavičky neustále v pohybu, jak plynule přecházejí z jednoho pohybu do druhého a jak jsou všechny pohyby úžasně skloveny dohromady. Škoda jen, že se hudba u bojů neustále opakuje, ale tenhle nedostatek snad můžeme US GOLD prominout.

Tolik k provedení. Pokud jde o hru samotnou, těžko může být popsána slovy tak, aby to odpovídalo její skutečné atmosféře. Zádná hluboká myšlenka tady samozřejmě není. Po pravdě řečeno, těžko posoudit, zda ve hře je vůbec NĚJAKÁ myšlenka. Náplní hry od začátku do konce je boj. Boj pouliční, boj bez přesnější vymezených pravidel, boj mírně krvavý, ale ne smrtelný. Při hře pro jednoho hráče si můžeme vybrat jednoho z osmi bojovníků, se kterým se vydává na cestu po ulicích světa. Každý ze zápasníků má svoje specifické výhody i svoje nedostatky. Kromě úžasně rozsáhlé serie úderů a kopů má každý k dispozici speciální zbraně. Tak se může stát, že vás soupeř začne probíjet, metat elektrické blesky nebo střílet ohnivé koule. Námi zvolený bojovník se vydává na cestu po odlehých konciích světa, aby se utkal se svými soky. A boj je to skutečně náročný. Hraje se tady na energii, kdo vyčerpá svoji energii, prohrál. Aby byla alesoň nějaká šance, hraje se na dva vítězné soubory, to znamená, že bojovník musí být poražen nejméně dvakrát, aby byl ze hry vyřazen (díky za vysvětlení - pozn. red.). Na začátku hry máme rovněž možnost nastavit hru tzv. „na čas“, potom vypadává ten, kdo má po uběhnutí časového limitu méně energie. Po odvrnání několika protivníků je čas pro premii - ničení auta, rozkopávání soudů. Zkušený bojovník dokáže zdemolovat řádový automobil během několika sekund. Dokážete to i vy? Když se vyrovnáte se sedmi základními protivníky, přijdou na řadu čtyř speciální bojovníci, kteří nepochybějte dají zabrat i zkušenému rváči.

Z a zmírku stojí i to, jaká je rozmanitost jednotlivých postav. Zatímco některý využívá svoji hrubou sílu a tělesnou mohutnost, jiný dává přednost mršnosti a rychlosti. Další bolec zase používá svých extrémně dlouhých a nebezpečných končetin. Všechno je dovoleno. Až vás v Brazílii podivný tvor jménem Blanca pokouše, nebo až si na vás v Rusku sedne odpudivý zápasník Zangief, nezoufajte a bojujte. Jinou možnost ani nemáte, protože tady není odvolání. Vyhrajete jen silnější.



Závěrem snad jen jedno varování: pozor, nenechte se příliš vthánout do hry, protože hrozí nebezpečí, že se v reálném životě budete chovat stejně jako postavičky ve hře a až vás někdo nebo něco rozčílí, začnete kopat na všechny strany a střílet ohnivé koule. Teď ale už na nic nečekajte a dejte se do boje. Nejnebezpečnější ulice světa už čekají...

82 %

US Gold SSI, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

A500, PC, ST



Rok 1990:

Francká firma UBI Soft přichází s originální hrou s názvem B.A.T. Hráč se vžívá do role agenta tajné služby budoucnosti, aby zakročí proti nebezpečným zločincům. Zpracování hry je v podivném stylu „comics“, kdy se jednotlivé obrázky zvláštním, ale nikoli nezajímavým způsobem překládají přes sebe. Agent má v levé paži zabudován organicky biopocitač, s jehož pomocí lze ovládat jednotlivé životní funkce. Kromě toho je hra obohacena o několik meziher, jako jízda na údržbářském vozíku v podzemí (ve stylu DUNGEON MASTER) nebo let v malém pouštním klužáku. Pro ostřílené dobrodruhy a vyznavače her typu adventure, jedna z nejlepších her vůbec.

Rok 1993:

Dlouho očekávané pokračování B.A.T. je na světě. Nese prozaický název B.A.T. II a tentokrát je zřejmé, že UBI Soft vsadil na kartu mohutné, obsáhlé adventure se vším co k ní patří. Spousta věcí se na rozdíl od prvního dílu změnila. Vestavěný počítač na levém zápsí dostal nový design, programovací jazyk se stal přehlednějším a srozumitelnějším (pro ty, kteří věděj jak jej používat), změnil se způsob komunikace s lidmi - na rozdíl od těch několika konverzačních témat v prvním díle je zde obrovský náruštěk textů i změna celého konceptu konverzace; v comicsových „bublinách“ jsou červeně vyznačena téma, k další konverzaci - stačí zvolit danou oblast a rozhovor se ubírá zvoleným směrem. Další změnou je také sbírání a manipulace s předměty.

Rok 2196:

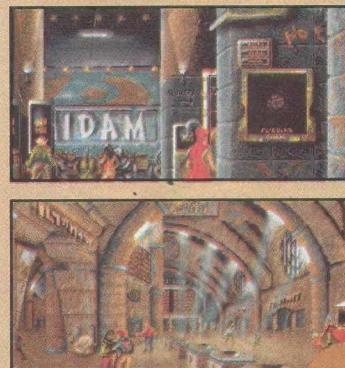
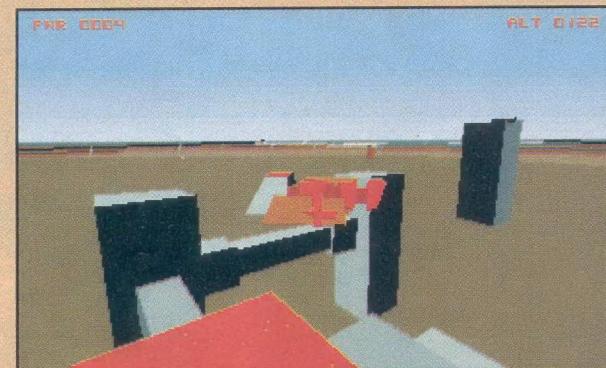
Galaktický systém opět upadl do hluboké ekonomické krize. Veškerá ekonomika se točí okolo životně důležité látky - Echiatone. Monopol na těžbu této suroviny drží prohnilá firma KoshaN INC. Protivníkem této zvrhlé společnosti je jeden z nejtvrdších mužů galaxie, zkušený, dokonalý a technicky výborně vybavený agent moderní tajné služby - B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters). Ano, ten muž, který před několika lety svým rychlým zásahem zneškodnil šíleného Vrangora na planetě Selenia se vráti, aby obnovil pořádek a zákon. Svět do kterého tentokrát přichází je mnohem rozsáhlejší, komplikovanější a zcela se liší od toho v dílu prvním. Jak?

Celá hra je plná pohybu a připomíná již spíše „animovaný comics“, na jednotlivých lokacích dochází k neustálým změnám, v pozadí se objevují nové osoby, letá tady množství nejroztočivějších strojů a pohybují se záplava podivných forem života. Kromě toho se okolo stále procházejí zástupy lidí, s kterými je možno komunikovat, bojovat nebo je pouze okrádat. Architektura města ROME II je zcela originální a neobvyklá; pozemštané, kteří kdysi kolonizovali místní planetu s sebou přinesli tradice a zvyky ze starého Říma; tomu odpovídá spousta podivných kombinací antických sloupových chrámů se supermoderními výškovými budovami, torza starověkých soch mezi elektronickými systémy atd. Odkaz Říma se ostatně projeví i na životě společnosti: římská jména, římský způsob života, některé potraviny a nápoje s římskými názvy atd. Oblíbenou zábavou jsou rovněž zápasy TECHNOGLADŮ v aréně. Technoglad je člověk speciálně elektronicky upravený a vycvičený k jedinému účelu - boji na život a na smrt. Ostatně, Technogladem se může stát každý; stačí se dopustit dopravního přestupku a nemít na zaplacení pokuty - po uvržení do vězení je cesta do arény volná...

Náplní B.A.T. II ale není jen procházení místností, sbírání a používání věcí. Po půlhodině hraní jsem napočítal osm akčních meziher, které hru dokonale zpestří a umožní hráči si odpočinout od řešení logických problémů. V B.A.T. II tedy najdeme simulátor pozemního taxi, simulátor létajícího taxi, simulátor kosmické lodi, simulátor souboru gladiátorů v aréně, akční přestřílek ve stylu Operation Wolf a tři hry na automatech v arcade herně - podivnou odrůdu naší dám, hru s plněním nádob vodou a konečně známý arcenoid se čtyřmi pálkami (podobně jako ve hře Traz). Tyto meziher jsou zde nejen pro osvěžení, ale mají svůj cíl; je levnější pronajmout si taxi bez řidiče, než se nechat vozit za přemrštěné sumy. Je spolehlivější převzít přestřílek do vlastních rukou, než spoléhat na strategickou část. A je bezpečnější vyhrávat peníze v herně na automatech než okrádat chodce a prodávat jejich majetek...

B.A.T. II je rozhodně určen pro zkušené dobrodruhy (tzn. hráče v oblasti adventure - pozn. red.) i když i začátečníkovi bude dopřán pohled na záplavu vynikající grafiky. Hra má samozřejmě i svoje nevýhody; někoho možná odradí neustálý běh času, jiný bude znechucen počtem disket a jejich častou výměnou, a ti majetnější se budou marně trápit s instalací na harddisk (u AMIGY). Odměnou za hodiny strávené u počítače však bude množství vyborné zábavy, obrovský rozsah herního prostoru a záruka, že tahle hra jen tak snadno pokřeňa nebude (samozřejmě pouze do té doby, než ji někdo pokazi otištěním návodu - pozn. red.). ICE

BAT III



Ultima Underworld II

Tímto je na světě další hra, od které se milovník podzemních kobek nebude moci odtrhnout, ani když si jeho žaludek bude říkat o potravu. Pokud se vám alespoň trochu líbí DUNGEON MASTER, BEHOLDER nebo BLACK CRYPT, vezměte si ve škole nebo v práci volno, kupte si ULTIMA II a zamkněte se v pokoji. Něco takového si totiž musíte dopravdy vychutnat.

Tvůrci ULTIMY I a II si říkají ORIGIN a za svůj cíl si vytýčili posunout možné hranice her "v hlavní roli" o velký kus dopředu. Jejich cíl nežůstal snem a jeho výsledkem je hra, která právem získává nejvyšší ocenění ze všech doposud vyrobených her. ORIGIN vytvořili zcela nový systém trojrozměrného vidění prostředí, ve kterém se vás bojovník naprostě volně pohybuje. V běžných dungeonech se můžete otáčet pouze na čtyři světové strany, zde se plynule rozhlížíte nejenoko sebe, ale díváte se i dolů a nahoru. Aho, takovéto hry jsme již měli tu možnost vidět, říkali jsme jim "Vektorovky", neboli hry postavené na základě složitých geometrických struktur, jejichž splýnutí vznikaly světy stvořené z čar, čtvrců a kružnic - byly to např. ROBOCOP III, MERCENARY I-III nebo ELITE I, II. ULTIMA je pozoruhodná tím, že 3D prostor okolo vás má detailně prokreslené nejen stěny, ale i stropy, podlahy a všechny věci, které můžete sbírat. Výsledek je až neuvěřitelně realisticky, jeho pravý efekt se snad ani nedá popsat, musíte to prostě vidět na vlastní oči.

Se západními časopisy se shodnou v jedné smutné věci - ULTIMÉ II se nedá prakticky nic vytáhnout. Ovládaci menu a úvodní sekvence jsou dokonalé. Co se hry týče, nemá žádné nedostatky: vtáhne vás do děje, je úžasně hratelná, svého bojovníka si můžete dokonale cvičit ve dvaceti různých oblastech (lámání zámků, pěstní soubore, opravování rozbité výzbroje atd.), systém kouzlení je dokonalý a kouzlo je spousta. ULTIMA není ani příliš složitá, může si zahrát každý. Hra se mapuje sama a to tím nejlepším způsobem, jaký jsem kdy viděl. Do map si můžete vpisovat poznámky, můžete si v nich gumovat a pokud najdete útržek cizí mapky, sám se vám do vaší mapy zakreslí i s vepsanými poznámkami. Neprátelekých příšer potkáte takové spousty, že si jejich druhý ani nezapamatujete.

Co se manuálu a příběhu týče, všechno je úžasně propracované. Děj neprámo navazuje na ULTIMU I. Příběh se odehrává v mytické zemi Britannice, kde kouzla, démoni a trpasličí nejsou něčím neobvyklým. Celá země oslavuje pokorení démona Guardiana a vy, hrdina Avatar, se ošklivě přecpíváte nejlepšími lahůdkami v královském paláci. Z nicheho nic troubí stráže na poplach, a vy zaslechnete zlou novinu. Nad zámkem (časem zjistíte, že i pod zámkem) jakási pekelná moc vytvořila kopuli z černého kamene. Nikdo nemůže ani dovnitř ani ven. Co bude dál je na vás, zámek má několik sklepení a to je přeci vás život. V originálním balení hry naleznete příručku k ovládání a instalování hry obsahující všechna kouzla, knížku s promýšleným dějem, historii Britannií a obsáhlým bestiářem, ve kterém jsou načrtuty nejběžnější potvory a způsob jejich

likvidace. Dočtete se také o osudech přátele, kteří jsou s vám chyceni v hradu a budou vašimi pomocníky v průběhu celé hry. Dále balení obsahuje velkou mapu zámku s popisky hlavních místností, pro rychlou orientaci na začátku hry.

Od ULTIMY I, na kterou jsme recenze vůbec nenapsali a stydíme se za to, se druhý díl liší svou detailností, lepším zpracováním postav a bestií a hlavně svou úžasnou rozlehlostí. Po několika dnech hraní totiž zjistíte, že z podzemí zámku se můžete teleportovat do zela cizích zemí: do země věčného ledu, do skretí věže, do cizích zámků atd. Je to až neuvěřitelné, kolik toho programátů této hry dostali na pouhých pět disket. Výčet překvapivých a dokonalých aspektů této adventury opravdu nemá smysl. Je škoda, že o tuto podivnou přichází amígači, jelikož Amiga by na něco takového již nestačila (i když když ví, co příde: viz LEGEND OF VALOUR). Za to, že jsme měli možnost vidět ULTIMU II tak brzy (15.02.93) vyděláváme firmě **VISION**, která nám zapůjčila mnoho originálek, jejichž recenze jistě uvedeme. ULTIMU II si tedy můžete koupit hned teď, stačí jen zvadnout telefon a zavolat firmě **VISION**...

ULTIMA II je zatím ten nejlepší dungeon, jaký měla naše redakce tu čest vidět a ohodnotit, proto tedy dostává vysoké ocenění (fanfáry). **ANDREW**

Hru k otestování poskytla firma **VISION**

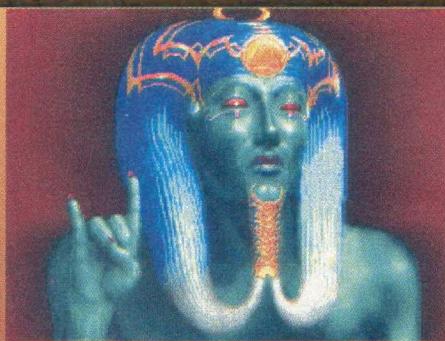


Daughter of the Serpents

Vpolovině třicátých let dvacátého století došlo v Alexandrii v Egyptě k podivnému incidentu. Známý egyptolog byl brutálně zavražděn, když sestupoval z paluby lodi na pevninu. Útočníkovi se naštěstí nepodařilo uniknout. Byl zastřelen polistou konajícím v přístavu službu. Na celé záležitosti byla podivná jedna malíckost: jakmile byl vrah zasažen střelami ze služební pistole, jeho tělo se pokrylo šupinami a změnilo se v podivnou hadí obledu.

Ikdyž se tento příběh odehrál pouze ve fantazii tvůrců hry DAUGHTER OF THE SERPENTS, můžeme se i my vydat po stopách podivné události v přístavu. Jestliže se rozhodneme pustit se do vyšetřování, čeká nás cestování po Alexandrii, čtení starých svitků, rozhovory se zkušeným archeology, spolupráce s policií i pátrání na vlastní pěst. Vrah v přístavu byl totiž členem tajemného a starobylého národa, který přežil z hlubin dávnověku až do současnosti. Národa žijícího ve Ztraceném městě, který je bezpečně skryto zrakům každého smrtelníka. Mutantního národa pololidi-polo-hadu. Nalezení tohoto Ztraceného města je také klíčem k vyřešení celé záhady.

Na počátku máme možnost zvolit si podobu svého hrdiny. Můžeme se narodit jako muž či žena, zvolit věk i akademické tituly. Nejdůležitější je ale volba povolání. Můžeme se tak stát egyptologem, cestovatelem, špiónem, okultistou atd. Každá profese má také svoje specifické dovednosti, na jejichž rozložení nesmírně záleží. Cestovatel by se měl dobře domluvit, špión si musí všimnout všeho, co se šustne na ulici a detektiv musí zvládat umění dedukce. Podstatné je však to, že vlastnosti zvolené postavy zcela rozdružují o podobu a průběhu celé hry. Stačí rozložit vlastnosti



a dovednosti trochu odlišně a dějová linie se rozvíjí zcela jinak. Jednu hru si tak můžeme zahrát několikrát "dokola" a pokaždé budeme stavění před jiné problémy, budeme se setkávat s jinými postavami a chodit jinými cestami. Tento nápad je zcela originální a činí hru zajímavou a přitažlivou. (V redakci si jen můžeme postesknout nad tím, že nemůžeme vydat kompletní návod - museli bychom popsat hromady papíru, abychom postihli všechna řešení. Tentokrát si budete muset poradit sami... - pozn. red.)

Začátek dobrodružství je ale pokaždé stejný; ve vstupní hale hotelu Savoy posedává pár hostů, švýcarské hodiny na stěně nejdou a recepční má pro nás důležitý dopis. Po přečtení dopisu začíná vyšetřování. Nejprve je třeba získat kontakt na organizaci, která se zabývá prodejem starožitnosti. Potom bude možná snadné získat informace o starobylých svitcích a dostat se na stopu tajemného hadího národa. Tady se cesty různých postav rozcházejí (záleží na schopnostech), a tak i my opustíme dějovou linii a budeme se věnovat hře samotné.

DAUGHTER OF THE SERPENTS je klasickou adventure firmy MILLENIUM. Celý děj sledujeme z vlastního pohledu. Můžeme tak komunikovat s postavami, sbírat a pokládat předměty i chodit z místnosti do místnosti. Kdykoli je možné zalistovat v brožurce "Průvodce po Alexandrii" a dočist se spoustou historických, faktických i místopisných údajů. K dispozici je i přehledná mapa města a poznámkový blok, do kterého se automaticky zapisuje průběh hry ve formě deníku. Je tady rovněž poznamenáván čas důležitých schůzek a událostí. Máme zkrátku k dispozici vše, co je potřeba k životu pravého detektiva.

Grafika je celkem na slušné úrovni, i když bychom jistě ocenili o trochu více pohybu a animace. Orientální hudba je stylová a podbarvuje atmosféru Evropy vzdálených končin. Obtížnosti je DAUGHTER vhodná i pro začátečníky v oblasti adventure - díky snadnému ovládání a komunikaci s jinými osobami je hráč víceméně veden přes všechny nástrahy a úklady. A když vás hra přestane bavit, můžete si zahrát s jinou postavou. Zcela jistě se nudit nebudeš!

ICE

Hru k otestování poskytla firma **VISION**

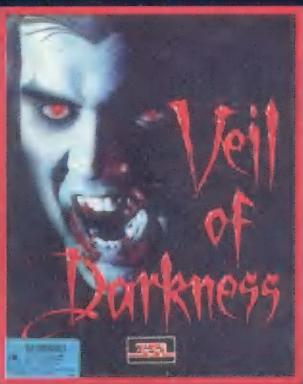
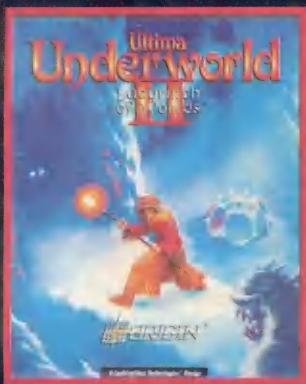
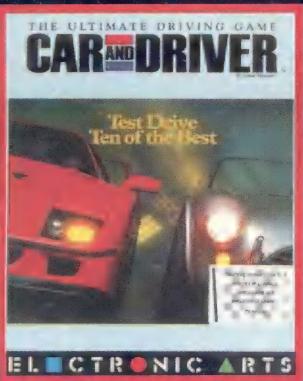
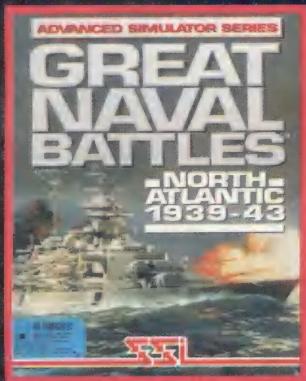
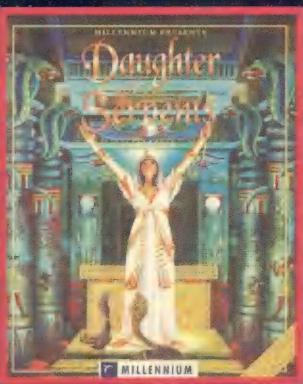
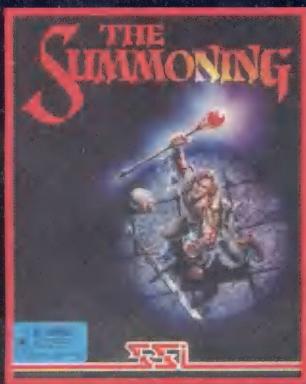


Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

VISION

Ve Sřešovickách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/351158

KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY



Novinky tohoto měsíce:

| | PC | AMIGA |
|----------------------------|-------|-------|
| ULTIMA UNDERWORLD II | 1.290 | |
| CAR AND DRIVER | 1.290 | |
| GREAT NAVAL BATTLES | 1.590 | |
| DAUGHTER OF SERPENTS | 1.290 | |
| POPULOUS II | 1.290 | |
| POPULOUS II PLUS | | 1.090 |
| VEIL OF DARKNESS | 1.390 | |
| GARY GRIGSBY'S PACIFIC WAR | 1.690 | |

Dále nabízíme:

| | | |
|--------------------------|-------|-------|
| EYE OF THE BEHOLDER | 590 | 590 |
| EYE OF THE BEHOLDER II | 1.390 | 1.390 |
| PROPHECY OF THE SHADOW | 1.390 | |
| THE SUMMONING | 1.390 | |
| THE IMMORTAL | 990 | |
| RAMPART | 990 | |
| ROME | 1.190 | 990 |
| SIEGE | 990 | |
| ULTIMA VII | 1.290 | |
| ULTIMA UNDERWORLD | 1.290 | |
| WING COMMANDER II | 1.290 | |
| WC II SPECIAL OPERATIONS | 690 | |
| V FOR VICTORY | 1.190 | |

Připravujeme:

| | |
|-------------------------|--|
| STRIKE COMMANDER | |
| MERCENARIES | |
| DARK SUN | |
| EYE OF THE BEHOLDER III | |
| SPACE QUEST V | |
| PRIVATEER | |
| ULTRABOTS | |

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly:

počet titul

Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Sřešovickách 1, 169 00 Praha 6.

PC/Amiga cena

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

jméno

podpis

adresa

součet

poštovné

CELKEM

Alone in the Dark

88 %

Infogrames, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

PC

Chce se ponořit do světa záhad, tajemství a hororu, do světa, kde vládne magie a síly satanovy, skutečně chcete? Opravdu??? Pak tedy rozsvíte kontrolky na svých počítačích a vžijte se do role člověka, který je ponechán sám v obřím domě, aby překonal všechny nástrahy dříve, nežli krajina zahálí plášť noci a v domě rozputají svůj tanec sily pekelné. Zdali se vám to podaří, záleží jen na vaši pohotovost a schopnosti kombinace. Hra ALONE IN THE DARK totiž v sobě obsahuje prvky her arcade a role play adventure, což téměř vždy zaručuje kvalitní zábavu. A jestliže se jedná o produkt softwarové firmy INFOGRAMES, není téměř co dodat.

Ale nyní již k samotné hře. Po krátkém, ale v celku působivém intru, se ocítíte na půdě jakéhosi blíže neidentifikovatelného domu. Po prvních krocích vás jistě překvapí plná 3D animace všech postav a předmětů, které najeznete, což vám umožňuje prohlédnout a prozkoumat předměty ze všech stran. Například jsem tímto způsobem objevil klíč schovaný ve váze v jednom podkrovním pokojíku. Na hře se mi velice líbí to, že od začátku je vaša postavička v plné akci, dalo by se říct vytížena. Asi po třiceti sekundách po startu, na vás zaútočí jakási směs upíra a baziliska, který vletí do podkroví oknem. Náhodou je tady ale stará skříň, kterou můžete okno zablokovat. Ovšem po dalších dvaceti sekundách se pro změnu z podlahy vysouká zombie atd.

Velmi zvláštně jsou řešeny souboje. Pokud naleznete sečnou zbraň, vyzkoušejte si nejprve všechny možné seký a obranné pohyby, abyste se na boj dobře připravili. Až narazíte na nepřitele, dejte si velký pozor, protože většina z nich se blíží velmi pomalu, aby vzápětí prudkým pohybem zaútočila. Proto musíte vždy zaútočit jako první. Ostatně každá potvora vydrží maximálně tři, čtyři údery, takže s nimi nebudete mít moc práce.

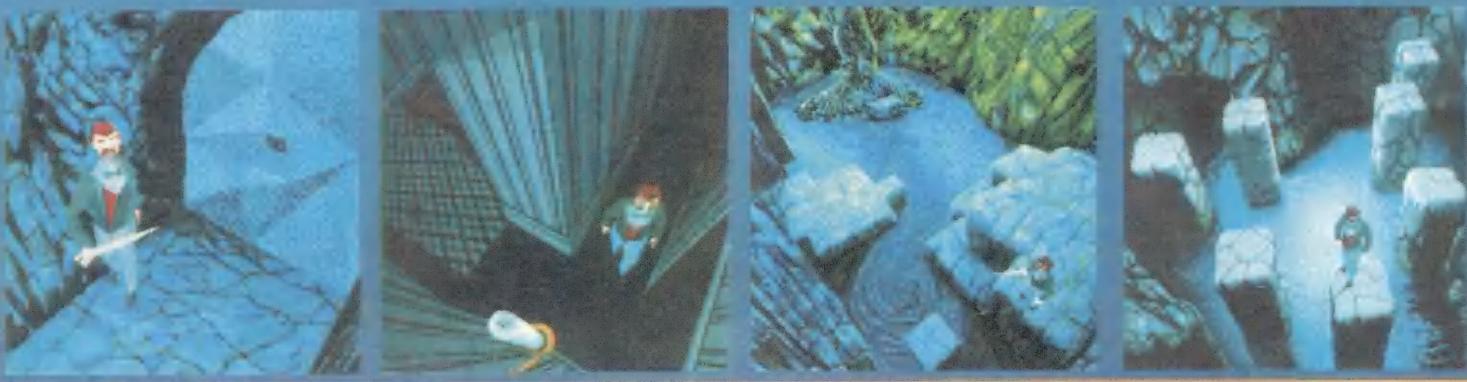
Střelné zbraně doporučují používat jen v křízových situacích. Nejen proto, že máte omezený počet střeliva, ale že jejich kvality oceníte zejména ve sklepeních, kde se bez nich neobejdete. Při soubojích je dobré hlavně to, že jsem si mohl vybrat nejméně ze dvou pohledů, z kterých bude souboj sledovat. V každém pokoji je totiž umístěno několik kamer, z kterých pozorujete pohyb vašeho hrdiny. To znamená, že v jednu chvíli sledujete postavičku shora, o kousek dál ze zadu a o další kus třeba z boku. Toto zpracování je skutečně originální. Tímto způsobem se tedy budete pohybovat v prostorách domu. Postupně budete muset navštívit všechna místa od půdy až po sklep a rozhodně se nebudeš nudit, obzvlášť když vás bude doprovázet ponurá hudba a výborně zpracované zvukové efekty, jako například nabíjení brokovnice. Mně osobně hra pohltila již od samého začátku, a to hlavně kvůli vynikající atmosféře, kterou podporuje nejen hudba, ale i grafika. Na hře je jasné vidět, že se její autoři nechali inspirovat hororovými příběhy vynikajícího spisovatele H. P. Lovecrafta, na kterou se osobně velice těším.

ale i několika současných spisovatelů. Některé scény, jako byly dokonce z knih vystřílené. Celá hra se vlastně odvíjí jako jeden velký filmový THRILLER.

Ačně několik rad pro začínající Alondárka. Ze začátku sbírejte všechny předměty které najdete, důkladně prohledejte každý pokoj, například stojí zato se občas podívat co je za obrazem. Pozici doporučuji ukládat vždy před každým a také po každém boji. Předměty, jako jsou desky a knihy doporučují shromažďovat na jednom dostupném místě a vždy si vzít zrovna to co potřebujete. Ne všechny knihy jsou užitečné, například se vám může stát, že pomoci zařídká v knize vyloučí duchy a to je potom konec. Pomocí jedné z desek zase můžete roztačovat zkamenělé taneční páry v hudebním salónku. A vůbec zde ještě narazíte na celou řadu zajímavých momentů. Až hru po několika proběhlých nocích dohráte, nebudete zklamáni, protože firma INFOGRAMES pro nás připravuje další lahůdku v podobném stylu a tou je hra SHADOW OF THE COMET, neboť "Stín komety", na kterou se osobně velice těším.

Ana závěr ještě jedna rada k nezaplacení. Dveře, kterými jste vstoupili do domu, a které zároveň vedou na svobodu, otevřete až v momentu, kdy si budete jistí, že už jste všechny úkoly splnili. Protože jak se říká, otevří dveře je jedna věc, ale zavřít je za sebou...

Peter Lee



Wizardry VII - The Crusaders of Dark Savant

Doufám, že se po této recenzi probudí pařané DUNGEONŮ a BLACK CRYPTŮ ležící již několik měsíců v limbu. Přišel čas vstát, sebrat party a vyrazit do boje. Kromě BEHOLDERA III, o kterém se zmíníme také, se na světě objevila nová hra v hlavní roli, s naprostě originálním zpracováním. DARK SAVANT je pokračování WIZARDRY VI - BANE OF THE COSMIC FORGE, kterýto DUNGEON se spoustě lidí libil a byl všeobecně uznáván. Dejme tomu, že jste předchozí díly nikdy neviděli a já vám teď popíšu, jak takovýhle jiný druh adventury vypadá.

Nejvýraznější změna vás napadne ihned. Na začátku nyní se totiž neobjevíte v podzemní kobce, ale na zeleném palouku v hlubokém lese. Nebojte se, že přijde o navýklo u zatuchlinou podzemních prostor. Časem navštívíte nejen obrovské podzemní prostory, ale i města a pláně, poplujete po moři a po podzemních řekách a bude odhalovat tajemství opuštěných chrámů. Oblasti, které budete muset projít a prozkoumat, jsou tak obrovské, že budete ohromeni, jak rozlehlý může DUNGEON být. Pro účely mapování si rovnou připravte několik stránek A4 a slepte je dohromady.

Podstatnou změnou je způsob boje. Stane-li před vás nepřítel, objeví se extra menu, pomocí kterého si své vojáky a kouzelníky musíte předem naprogramovat. Bojovníci mohou útočit, odrážet nebo vykřívat, mágové mohou zranit nebo uspat, zloději hází dýky, střílejí šípy a kradou, atd. Na zvolení způsobu boje záleží vaše přežití

a toto programování členů party je o mnoho zajímavější než pouhé klikání na ikony mečů. Boje s nepřáteli jsou neustále velice obtížné a plně nečekaných zvratů. Jakmile vaši lidé dosáhnou nových úrovní a zkušeností, ztvrdnou i vaši nepřátelé a každý soubor bude opět hrou o život. Vědomé vedení party při boji jistě připadne povědomé hračkám složitějších dračích doupat. Ano, tato hra je jakési počítačovou draží dopůl. Kromě způsobu boje jsou zde ještě jiné věci podobné DUNGEONS & DRAGONS, jako jsou např. popisy místnosti. Namísto pouhé grafiky vám WIZARDRY VII popisuje důležité lokace, krajiny a zvláštnosti slovně a tím vás spolu s pěknou grafikou přesně uvádí do děje hry.

Další novinkou je složité jednání s ostatními postavami. Mnoho cizích obchodníků, bojovníků a lupičů s vámí navazuje kontakty a dohody. S některými si navzájem pomůžete, některé oloupte a jinde podvedete. Vaši lidé mají různé schopnosti jednat, takže můžete vzniknout situace, kdy jedna z vašich žen okouzlí strážce vězení a vás zloděj mu lehce ukradne klíče. Některé lidé vás pověří posíláním jako důnět dopis králi Severní země nebo najít podzemní prameny Svaté řeky a očistit je od zla. Každého kolemjdoucího se můžete zeptat na místní drby a často vám tyto informace velmi pomohou. Vaši výzbroj si můžete doplňovat nákupem štíťů, brnění a zbraní za peníze vydělané při potyčkách s lesními mnichy.

Dobrým nápadem je způsob otevírání truhel a dveří. Dveře můžete otevřít A) vhodným klíčem, B) vypáčníkem zámku, C) vyražením nebo D) odkouzlením. Mnoho

dveří a budov je hlídáno rebusy, hádankami a kódů, nic není zadarmo, přehození páčky na zdi vaše problémy nevyřeší. Na rozdíl od únavně složitých adventur, jako je například FATE-GATES OF DAWN, je tato hra příjemnější na ovládání, neběží vám žádný čas a peníze nejsou výslovně nutné, pokud výzbroj najdete v kobkách, nemusíte si ji kupovat.

Abych nepreslal, má SAVANT i některé neduhy. Pokud si v setupu hry nenavolíte jednoduchou level, je hra složitá k uzoufání. Dále nechápu, proč při hře nemohu nahrávat pozice a musím se za tímto účelem vrátit až do hlavního menu. Občas nechápu, ocitám-li se ve hře sci-fi, narázím-li na elektronické zámky, obrněná vznášedla, apod. Autoři zde zvláštně smíchali romantické myšlenky s fantastickým prvkem.

Což ještě? Máte-li rádi dungeony, jistě si tuto hru zahrájte. Zpočátku vás možná neuchvátí, možná se vám bude zdát trochu mimo, ale zkuste se do ní ponořit a pak si to povídejte (v dopisech). Bůh s vámí. ANDREW



80 %

Sir - Tech, 1993

grafika 2, hudba 3, nápad 1, zábava 1

PC, ST

13

Je to už dávno, kdy národ Mayů žil v klidu a míru po tisíce let ve své zemi, která neoplývala mlékem a stríbrným jako ta naše, ale zlatem. Avšak ani tomuto mírumilovnému národu nebylo souzeno žít navěky (což ostatně není souzeno ani nám ... - pozn. red.). Jednoho krásného dne, sem ruka osudu dovedla španělské dobyvatele, kteří oblečení v těžkou zbroj a vyzbrojeni mušketami, se jali vypalovat vesnice, zabíjet muže, znásilňovat ženy, a odcizovat děti. Během několika měsíců zcela vyplenili a zpustošili tuto krásnou a vzkvétající zemi, ale bájný zlatý poklad nikdy nenašli. Zbytky národa byly vyhnány za hranice, aby se už nikdy nevrátily. Nenávist v jejich srdcích ale přetrvala staletí.

A právě v tuto dobu nadešel čas odpalit. Byl jsi vybrán právě ty, aby v roli posledního Inků pomstí svou legendy opředenou zemi. Tuto možnost vám poskytuje firma COKTEL VISION'S a její superhra INCA. Celé dobrodružství startuje velkolepým intrem, které tvoří několik digitalizovaných obrázků a je podmalováno stylou hudbou.

Mimochodem, hudba tvoří v této hře kapitolu samu pro sebe a vy z vás, kteří nemáte Soundblaster si ho co nejrychleji pořidte. Jistě zjistíte, že to vůbec není zbytečná investice. Během intrá se dozvite něco z historie, ale i pár informací o vaší misi. Samotná hra pak začíná v jakési vesmírné kryptě, kde odpočívá pozlacený hrdina: EL-DORADO. Vaším úkolem je získat tři magické kameny, které byly kdysi dávno majetkem civilizace Inků. Je to kámen času, kámen sily a kámen energie. Ještě si vyberte tu správnou hudbu a již můžete nasednout do svého zlatého korábu a věnovat



se vašemu prvnímu úkolu. Nejdříve se musíte prostřílet rojem meteoritů, abyste si uvolnili cestu k planetě, kde je ukryt první kámen. A nyní se dostávám k velké, ale naštěstí jediné slabině této hry. Než přistaneš na planetě, musíte absolvovat vzdušnou 3D přestřelku, která vám určitě připomene slavný film STAR WARS. Letíte v naváděcím koridoru, kde vás pronásleduje letka několika letadel, v čele s mužem jménem Aguirre. Vaším

**Už jste si
předplatili
EXCALIBUR?**

úkolem je dostat se na planetu dříve než oni, anebo je během svého letu zničit. Problémy nastávají v situaci, kdy se nepřátelské lodě dostanou za vás. V tomto momentě nemáte žádnou možnost obrany. Svoji lodě nemůžete vůbec ovládat. Můžete pouze zpomalit nebo zrychlit. V této fázi hry se zkrátka hodí trochu štěstí. Situace se ve hře ještě jednou opakuje, ať už v daleko náročnější podobě a když k tomu ještě připočteme naprostě nehratelné 3D soubory, které se odehrávají ve vesmíru, mohli byste si říct, že hra nestojí vůbec za nic. Ale to je velký omyl. Hlavní věc, kvůli které jsme hráli hru my, jsou naprostě originální logické hádanky doprovázené špičkovou grafikou, taktéž výbornou muzikou a dokonalou rychlostí 3D animace a scrollingu (PC nejméně 40 MHz). Jak jsem se již zmínil, skutečně nejlepší v této hře jsou logické problémy, které misi od mise gradují a nabývají větší a větší složitosti. Například při jedné z nich se bude muset Inka zřeknout své víry a přijmout křesťanství, dále je zde problém se skládáním grafického spektra a mnoha dalších. Po ukončení všech tří misí, se stanete majiteli všech magickej kamenů. V tomto momentě vás ještě hra nekončí. Musíte se ještě vydat na španělskou galeonu, kde se skrývá vás úhlavní nepřítel, který je původcem všeho zla, Huayna Capac. A až po jeho smrti snad naleznete ztracený poklad civilizace Inků. Upřímně řečeno téměř celá redakce propadla "hromadné pařbě". Každou chvíli, jsme se střídali u počítače a fanaticky sledovali déj hry. V některých momentech, kdy počítač zůstal na chvíli osamocen, se hry ujal dokonce sám velký šéf Martin Ludvík a potom nás k ní necháel pustit. Přes všechny tyto aspekty se nám však hru nepodařilo úspěšně dokončit. Prostě se nám nepovedlo zničit posledního nepřítele. Povedlo se to snad někomu z vás? Pište.

Peter Lee

80 %

Coktel Vision's, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1

PC

Comanche - Maximum Overkill

COMANCHE-MAXIMUM OVERKILL (slovensky KOMANČ-MOR HO!) je zatím nejpropracovanější letecký simulátor na osobních počítačích, jaký jsem kdy viděl. Mistrně vykreslená krajina spolu se skvělými zvukovými efekty vytváří dokonalou ilizi letu ve vrtulníku. Za takovýto zážitek však musí hráč zaplatit krutou daň v podobě nepříliš lacného hardwaru. Kde jsou ty časy kdy se mi jedna hra vešla na jednu disketu a přítom jsem ji spustil na všech videoadaptérech od Herkula až po VGA kartu. Dnes už se stále častěji objevuje na obalech her nálepka „ONLY FOR VGA“ a harddisk se přítom stal samozřejmostí. Avšak COMANCHE mi svými nároky na hardware vyráží dech. Na druhou stranu je třeba brát hru COMANCHE-MAXIMUM OVERKILL jako pokus firmy NOVALOGIC o co nejvyšší využití dostupného hardwaru. Toto dílo je totiž skutečně programátorská perla. Je to jedna z mála her, která využívá instrukční souboru „tristaosmdesáťestky“ nebo vyššího procesoru a snad jediná hra podporující koprocessor. Je celkem zbytečné podotýkat, že čím více rozšířené paměti (extended memory), tím lépe. Mimo to je u této hry použita pro simulátory zcela neobvyklá programovací technika. Na místo vektorové grafiky, jsou použity bitové mapy, takže co do detailů, ať již krajiny, nepřátele nebo oblohy je tato hra neprekonatelná. Celý let je podbarven tichou hudbou. Ostatní zvuky jsou srovnatelné s jakýmkoliv jiným leteckým simulátorem.

Ačkoliv je COMANCHE jinak velmi dobře proveden, postrádá jakoukoliv ideu. Létáte sice nad perfektně provedenou, nicméně anonymní krajinou. Mezi lety neuvidíte žádnou mezihradu (například posezení v oblibeném hospodě) ani žádné intermezzo. Úplně zde chybí výběr vlastního arzenálu. Váš stroj, ve kterém létáte se během hry nijak nezmění a zůstává stále stejný jako na začátku. Chybí zde dokonce dnes už zcela obvyklý výhled do stran a zpětný pohled, o pohledu z venku ani nemluvě.

Průběh letu není nijak zaznamenáván, takže přicházíte o možnost si jej zpětně prohlédnout. Celkově to jen potvrzuje má slova, že COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL je jen pokus.

Přesto ale považuji tuto hru za něco úplně nového a myslím si, že se stane mezníkem v historii počítačových her. Takovým mezníkem jako byl například DUNGEON MASTER v oboru Dungeons & Dragons, ELITE, PRINCE OF PERSIA nebo KING'S QUEST I ve svých oborech. Možná, že se po stopách COMANCHE ještě dlouho nikdo nevydá, nikdy však nezůstane zapomenut a jednou se objeví hra s geniální myšlenkou a stejně skvělým zpracováním. To pak teprve bude bomba! Už teď se na ně těšíš, i když se trochu bojíš jaké bude mít hardwarové požadavky. Kdo ví, snad abych začal šetřit na nový počítač.

NAPOLEON

84 %

Novalogic Inc, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 3, zábava 1

min. PC 386SX, 4 MB RAM, 8 MB HD, VGA, dop. PC 486 DX/50 MHz, 8 MB RAM, Sound Blaster, joystick

PC

ORIGINÁLNÍ HRY KONEČNĚ V ČECHÁCH!

Tak zase sedíš u počítače a hraješ. Tichoučké cvakání myši se prolíná s dlouhými okamžíky ticha, ve kterých čmrádá složitě mapy podzemních prostor nové adventury. Přichází dlouho očekávaný okamžik: smrtihlavý klíč zapadá do kovaného zámku a dveře do nového úrovně se otvírají, chvíle nahrávání, chvíle napjatého ticha a najednou Software error, check our services on phone number 09 42... ble ble ble. Co to má znamenat, jaký error, jaké služby mám zkонтaktovat? Bohužel nemůžeš zkонтaktovat nikoho, protože jsi hrál pirátskou verzi, celé tvoje usilí s mapováním vychází v nazmar. Běžíš za svým dodavatelem pirátského softu a co to? Poví ti, že funkční verzi této hry bohužel nedostal, že je hra pravděpodobně špatně nabouraná piráty a že máš smůlu. Co naplat, můžeš se jít využít mezi své kamarády. Samozřejmě vědíš, o co jde, každému se již něco podobného stalo - hry nefungují, požadují kódy z manuálu a odmítají se s vámí bavit.

Nezbývá si jen povzdechnout, jak se západníci mají. Můžou si skočit za roh koupit třeba BEHOLDERA III nebo SILLY PUTTY nebo CHAOS ENGINE. Smůla.

Na vědomost všem se dává, že tak už totiž však není, neboť tímto přichází na svět první česká firma, která se odváže na nejistou půdu prodeje originálních her českým pařanům. Již nyní si pouhým vyplněním kupónu, který se nachází v tomto EXCALIBURU, můžete objednat vaše první NEkradené hry. Vaše objednávka bude doručena firmě VISION, která ji bleskově zpracuje a doručí vám originálky až domů. V objemných baleních najdete nejen úhledně nadepsané disky, ale i rozsáhlé barevné manuály s detailním popisem ovládání. U her od PSYGNOSIS bývá občas nacpané i tričko s nápisem typu „Jsem BEAST III“, atd. Zásilková služba je k dispozici po celých Čechách, na Moravě i na Slovensku. Ceny se pohybují od 690 do 1690 Kčs. Možná se vám

zdají drahé, ale zdání klame, jelikož v západních zemích by vás tyto programy stály mnohem více benzínu. Redakce **EXCALIBUR** se rozhodla, že půjde všem příkladem a domluvila s firmou **VISION** stály odběr nových titulů. Budeme psát české recenze na hry dodávané českou distribuční firmou, to je přece super, na tento okamžík se čekalo několik let!

K dostání budou výtvory hned několika hlavních softwarových firem, jsou to (zatím) firmy: ELECTRONIC ARTS, SSI, MICROPROSE, SIERRA ON-LINE, VIRGIN, MINDSCAPE, MINDCRAFT, RENEGADE a další. Firmě **Vision** se podařilo zkoutkovat tolk známých herních velikánů hlavně proto, že **Vision** je korporace Česko-Britská. Angličani jsou v oboru "parby" velkými mistry a jejich pomoc je srdečně vítána. Recenze na hry dodané firmou **Vision** budou označeny speciálním znakem, aby bylo jasné, že si je můžete ihned objednat. K dostání budou i knížky s návody (tzv. titulů, které si můžete již ted objednat: **EYE OF THE BEHOLDER I,II,III, ULTIMA UNDERWORLD I,II, SPACE QUEST 5, KGB, ROME AD 92, GREAT NAVAL BATTLES, LEGACY, DUNE II, CAR AND DRIVER, ULTIMA 7, RAMPARTS, SUMMONING, VEIL OF DARKNESS, HARRIER JUMP JET, WING COMMANDER, SIEGE, LEGEND OF KYRANDIA, PRIVATEER, DOG FIGHT a mnoho dalších. Objednávky posílejte na adresu: **Ve Střešovickách 1, Praha 6, 169 00**. Telefonicky se s firmou **VISION** můžete spojit na tel. čísle **35 11 58**.**

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná rádková inzerce je v ceně **20 Kč/řádek**. Rádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč/řádek**.
2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.
3. Vezměte složenku typu **C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (PCP - EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupuk "Zpráva pro příjemce" napsat "**Inzerce EXCALIBUR**".
4. Složenku zaplatě na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřížek.
5. Kopii ústřížku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučené na poště odeslete na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1**.

Prosíme Vás o uhranění inzerátu složenkovou typu C na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1. Inzerát:

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Obyč. inz. napiš na čtverec. papír. | 1ř.=20 Kč |
| 1řádek = max. 32 znaků. Počet řádek | 2ř.=40 Kč |
| neomezen. Pak sečti počet řádek, | 3ř.=60 Kč |
| vynásob částkou 20 Kč = cena inz. | 4ř.=80 Kč |
| Zvýraz. inz. díto, ale počet řádek | 1ř.=50 Kč |
| znásob částkou 50 Kč. Výsledek je | 2ř.=100 Kč |
| cena inzerátu, tu napiš na slo- | 3ř.=150 Kč |
| ženku a pošli na adresu PCP-EXC. | 4ř.=200 Kč |

Např.: Obecný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)
Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

COMMODORE 64, ATARI 800, PC

- Jazykový komplet Landi na výuku jazyků A-N-Š-F-I. Program zkouší, hodnotí, překládá, včetně návodu a kaz/d. za 169,- (PC 198,-) Kč.
- Kazeta her ATARI 800/C64 výběr cca 40 her 150,-Kč.
- COMMODORE 64 pro začátečníky (brožurka, kazeta/disk) 95,-Kč
- GRAFIKA NA COMMODORE 64 - (brožurka, kazeta/disk) 115,-Kč
- TURBO 250 C64 zásuvný modul (10x rychl. práce s mgf.) 420,- Kč

Osobní počítač KOMPAKT

- ideální pro studenty a žáky základních a středních škol
- zabudovaná disketová jednotka 3,5" 720 kB
- kompatibilní se ZX Spectrem (Didaktikem Gama, M)
- existuje velké množství programů (několik tisíc her)
- cena 7. 500,- Kč (zasíláme i na dobríku), v ceně je i program

Další příslušenství:

- hry, užitkové programy, literatura, joysticky, tiskárny včetně připojovacích kabelů, osobní počítač Didaktik M (viz Kompakt, bez disk. jednotky, za 3. 500,- Kč), podrobnosti najdete v našem nabídkovém listu.

PROXIMA, box 24.

**ODBORNÁ LITERATURA
GRADA
ŽÁDEJTE ZDARMA
KATALOG**

NOVINKA GRADA

Ze tajemství nečitacích karet

Jedinečná kniha přináší souhrn u nás rozšířených počítačových her na počítačích IBM PC XT/AT!

88 - COMMODORE 64

100

Grada a.s. Dlouhá 39, 110 00 Praha 1, tel: 02/231 57 77 231 00 51, fax: 02/231 43 87

Grada -

Waxworks... Egypt

level 1

1. patro



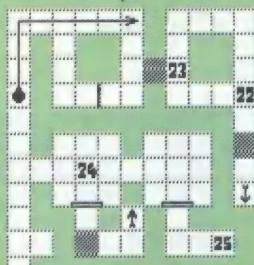
3. patro



4. patro



5. patro



6. patro



1. Patro.

V první místnosti (1) si prohlédni idylické zátiší s architektem. Najdeš tady rovněž nůž (shodou okolností v zádech architekta - pozn. red.), papíry, ze kterých si nech vykouzlit uzdravovací svítky, spoustu hmců - všechny se budou hodit, svítek obsahující symboly smrti a závaží (tak na tohle závaží jsme při prvním zahrání zapomněli; nedoveteš si představit peklo vracet se z vrcholu pyramidy zpět - pozn. red.). Opusť tuto místnost a pokračuj v cestě. Neprátele vraždi nalezeným nožem a po zabití prvního si vezmi jeho meč. Cestou nalezněš dvě hromádky písku (2) a (3), vidici na rozbitém skla (4) (?!), dlažku (5) a od zabitého neprátele, dostaň kopí (6). Sklo na cestě rozbité pomocí vidlice (rezonance - aha! - pozn. red.) a špatně viditelné dráty přes cestu překonej pomocí funkce VOID. Nezkoušeš je přestříhnout. Vzhůru do druhého patra.

2. Patro.

Jedno z možných řešení skladánky na začátku patra předkládáme, takže svoje závy příliš nenamáhaj. Pozor na valík se kamennou kouli! Najdi kladivo a závaží (8) a vrať se do prvního patra podrazit dřevěnou podpěru stropu (PIT PROP). Znovu do 2. patra, ale tentokrát seber ještě druhou vidlici (9), vnitřnosti (10) a dlažku (11). Znovu se vratíš do 1. patra, použij vnitřnosti na okraj bazénku (7) a až roztomilý aligátor vyleze na hostinu, zabij ho svým kopí! Například všechny nádoby vodou a vezmi si zpět svoje kopí. Znovu nahoru, podrazit další podpěru stropu. Uhaz žhavé uhlíky (12) vodou z bazénku (doufám, že máš dostatek hmců) hurá do třetího patra.

3. Patro.

Zapomení na stejnojmenný seriál (3. patro - aha - pozn. red.), rozbit sklo, které můžeš až budeš za podpěru stropu, podrazit kladivem. Seber dlaždici (13) a v místnosti s váhou uprostřed (14) násypej obě hromádky písku do váhy. Pozor na další dvě valíci se koule! Najdi vidlici (15) a kámen (16). Před vstupem do další místnosti hod kamenem (jsi-li opravdu bez viny - pozn. red.), když past spustí vstup dovnitř, seber luk a šíp. Vzhůru do dalšího patra.

4. Patro.

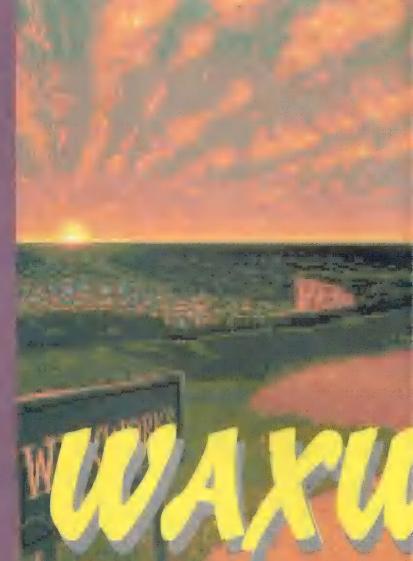
Pozor na kamenné koule! Jestliže jsi podrazil podpěru v minulém podlaží, můžeš sebrat další vidlici (19). V místě s propasti (20) stříp šíp a objeví se most. Tudy ale cesta nevede. Vratíš se zpět do třetího patra a nalezenou vidlici rozbit skla. Najdeš pátau vidlici (15), vratíš se nahoru a rozbit sklo za propastí. V místnosti s dlažkami (21) se podívej dolů a nešlejapej na symboly uvedené na svítku z místnosti 1, patro 1. Pokud přežiješ, další patro tě očekává.

5. Patro.

Ihned po vstupu do prvního sálu (22) začne unikat plyn! Ty ale na jedné ze stěn hbitě najdeš zrcadlo (23) a rozbité ho jednou z vidlic (my už opravdu nevíme kterou - sorry). V krásně dekorované místnosti (24) propichni koberec a vezmi amulet. Dojdi k nebezpečnému hadůmu (25), vylíj olej, který jsi cestou nalezi a zapal jej. Dostaneš poslední dlažku a můžeš se vydat do posledního patra.

6. Patro.

Do otvoru ve zdi polož čtyři dlažky. Nahoru hlavu a obdélníček, dolů potom oko a šneka. Posíráj závaží (27) a meč (28). Do sarkofágu vlož symbol Skaraba a uvnitř



najdi závaží. Závaží polož na váhy podle našeho nákresu a zabij Anubise. Vlož amulet do otvoru v soše a zatlač na sošku. Můžeš si gratulovat k ukončení první části.

Úroveň 2 - DOLY

Tahle úroveň nám dala docela zabrat. Drž se přesně podle našeho návodu a mapy, sebevěmeni nepřesností tě může svést na sestři.

Po teleportu z muzea se ocitneš v poškozeném výtahu na dně hlubinné dolu. V dole nejsi sám, společnost ti dělá spoustu chutných mutantů a celá škála smrti číhajících na každém kroku. Otoč se a promluv si s raněným chlapíkem. Zjistíš, že úmyslně poškodil výtah, aby zabránil rozšíření nárazy. Vezmi si od něj chemický postříp, šroubovák a zapalovač. Pamatuj si, že budeš-li mazaný, můžeš tuto úroveň projít celou, anž bys musel bojovat s jakýmkoli mutantem kromě hlavního návodu. Stačí jen stříkat hybrydy postřípem, abys správně vystačil až do konce (tj. přesně podle tohoto návodu). Jdi na místo označené číslem 1 (dále jen „**1**“) a nebezpečnou rostlinu na cestě zabij sprejem. Od této chvíle již zabijebou boule a chapadla na stěnách automaticky. Seber trám a vratíš se do hlavní chodby na místo 2. Zde trám polož. Na místě 3 leží krumplák, ale nemusíš jej brát s sebou, jdi tedy rovnou na 4, kde od svářeče dostaneš masku a bombu na sváření. Pokračuj do 5, otoč se k severní stěně a seškrabej dva kusy uhlí se spáleného trámu (no řekni, napadlo by tě to?). Na místě **6** čeká lopata, ale nevím na koho, ty jí vůbec nepotřebuješ. Teď trochu opatrnosti: okolo vězení (10) projdi do hlavní chodby a přiblíž se k vozíku. Schovej se do jižní chodby a otoč se, uvidíš, jak vozík profrčí okolo tebe. Vratíš se na 2, kde se vozík zastavil o položenou kládu a uvnitř něj seber železnou tyč. Brzy ti dojde sprej na mutanty, doplň si tedy zásoby v místnosti 15: odšroubuj malý otvor v boku generátoru, například vlož benzínem a otvor rychle zavři.

Běž do 7, seber hořák, běž do 8 a odřízn zámek. Seber dvě zápalné láhve, dva ochranné obleky a dvě plynové masky bez filtrů. Přesun se do 9, odřízn zámek

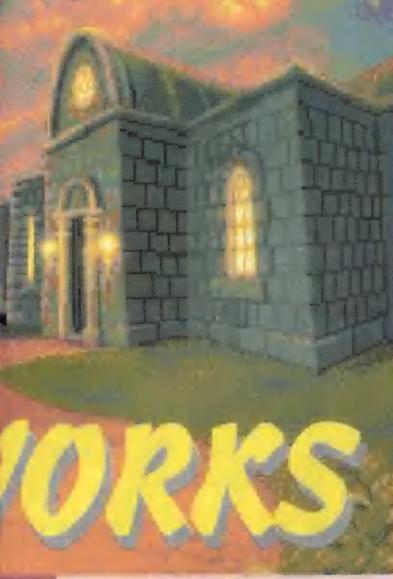


Waxworks... Jack the Ripper Level III

Start

Nejhorší zlo a utrpení je skryto v nás samotných





a z beden vyber všechny dynamity a rozbušku. Upal zámek od vězení (10) a důkladně si promluv se všemi vězni, je to důležité, medíčku s sebou zatím neber. Jdi do 11 a z jižní stěny strhni uvolněné dráty. Opatrně do chodby končící číslem 12, tmy se sice bát nemusíš, ale na severní stěně číhá smrt. Horník ve dvanáctce ti daruje vrtačku, do které ihned nali jazýkem benzín z jedné zápalné láhve (možno i z generátoru v 15). Nyní však pozor, otoč se k jižní stěně a pořádně prosahej otvory ve zdi - najdeš vrták (a toho by tě napadlo?). Od horníka v 13 si můžeš půjčit náradí a kapesník, který již pravděpodobně nebude potřebovat. Do kapesníku zabal uhlí a tento výtvor vstř do masky. Obleč si masku i ochranný oblek. Bez střikání kytek na stěnách nyní jdi do 14 a přemluv mediku, ať ti vyda lékárníku, klíč od výtahu a kapesník.



S jeho kapesníkem postupuj stejně, jako s kapesníkem předešlým a vytvoř tak druhou ochrannou masku. Jdi k věžnímu a vojákoví daruj tyto věci: ochranný oblek, kyslikovou masku, vrtačku naplněnou benzínem, vrták, osm trhavých náloží, rozbušku a drát stržený ze zdi. Spolu s vojákom se vyděj k příseře do 16. Navol si železovou tyč z voziku jako zbraň a vypíchej rostlině všechny oči. Bude-li souboj nudný, můžeš hodit zápalnou flášku. Po boji se otáčej ke všem osmi stěnám, voják umísti nálož. Zpět do vězení, daruj doktorce medikit a vezmi jí s sebou do výtahu (na start). Aby se mohla bránit, dej jí postříkovač s benzinem a jdi se na chvíli projít, asi za minutu



se vrat a promluv si s probuzeným chlapíkem. Zeptej se ho na sérum pro elektrikáře, který zůstal ve vězení. Sérum dej elektrikářovi a přived ho do výtahu. Dej mu náradí a otoč se. Odemkni výtahové dveře (nahoře) klíčem od medika a zavři je. Otoč se, aktivuj rozbušku a přehoď páku ovládající výtah. Vzhůru k nebesům...

Úroveň 3 - JACK THE RIPPER

Úkolem této části je najít a zlikvidovat postrach Londýnských ulic, Jacka Rozparovače. Celá část je v stylu adventure, boj přijde na řadu až na samém konci. Po cestě si dávej pozor pouze na policisty a rozvášněný dav, jiná nebezpečí nehrozí. V návodu jsou popsány pouze předměty nutné k dokončení.

Na začátku si prohledni mrtvou dívku a seber tašku s penězi a deníkem (1). Najdi čerstvá zvířecí střeva v sudu (2) a dojdí do přístavu (3) pro prkno. Vrat se do města a vylez na střechu domu (4). Polož prkno mezi dva domy a přejdi na druhou stranu do okna. Seběhní dolů po schodech a v zámečnickém obchodu vezmi 2 klíče ze zdi. Na tomto místě rovněž seber pero se stolu a zviditelní stránku v deníku. Vrat se na ulici a na dvorku za lékárnou (5) odemkni dveře. V lékárně najdi uspávací prášky a použij je na střeva. Zpět na ulici. Výslehlí na sud (6) a nakrm zuřivého psa speciálně upravenými vnitřnostmi. Odsuš západku a vstup do zastavárny. Dveře ze dvora jdou otevřít klíčem od zámečníka. V zastavárně nejprve odsuš řády na věšáku, odemkni trezor malým klíček a vezmi zlaté hodinky. Přišel čas pro nebezpečnou výpravu. Polož všechny svoje věci do vázy na poličce a vyděj se do přístavní krámy (7). Vstup dovnitř, můžeš dělat cokoli, ale když posléze vyrazíš zpět na ulici, budeš předepaden a oloupen (ještě že u sebe nic nemáš!). S potlučeným tělem a černým svědomím se vrat pro svoje věci do zastavárny (6). Až budeš mít všechno pohromadě, seber z podstavce vycházkovou hůl, jistě se bude hodit. Na tomto místě je třeba se zmínit o tom, že tento způsob (položení všech věcí) zřejmě není stoprocentně správný, ale nicméně účinný. Je zřejmě možné nějakým způsobem použít na lupiče policejní pištálku nebo pušku ze zastavárny, ale nepodařilo se nám zjistit jak... (lajdáci - pozn. red.)

Z otevřeného soudu (8) vezmi provaz a znova vylez na střechu (4). Omotej provaz okolo komínu a sešplhej do domu místního právníka. V kanceláři najdeš malý klíček pod jedním z dopisů a mapu ve složce na spisy. V krejčovství v přízemí si vyber vhodné ošacení a oblékní se. Čas pro malé občerstvení. Dojdi do baru BLACK BULL (9), vstup dovnitř a promluv s barmanem. Získáš pár zajímavých informací o místním osazensťstvu. Dej se do řeči o místním zaměstnavačem kněžek lásky (tzv. pasákem - pozn. red.) a dozvíd se o jeho knize adres dívek nejstaršího řemesla. U barového stolku sedí kapesní zloděj. Po chvíli přemlouvání a po daru zlatých hodinek se uvolí odcizit knihu i s klíčem od domu Molly Parkins. Dojdi k domu Molly (10), odemkni dveře kradeným klíčem a vejdí. V celém domě je jediný předmět - krátký dopis od zavražděné dívky. Znovu do přístavní krámy (7) zeptat se hostinského na Molly. Po chvíli přemlouvání ukaž hostinskému deník a dopis. Po dalším rozhovoru dostaneš pácidlo a úkol - získat krabičku čaje.

Prostřední skladiste odemkni klíčem od právníka a bednu otevři pácidlem. Najdeš čaj, který předáš hostinskému. Odměnou bude malý klíček od posledního skladiste. Odemkni tedy poslední zamčené dveře (12) a setká se s Molly. Prohoď s ní pá slov a připrav se na poslední souboj s Ripperem. Poslední bitva vzplane na molu nad řekou Temži za svitu luny. Tak hodně štěstí.

Úroveň 4 - HŘBITOV

Tentokrát je úkolem projít nástrahy hřbitova a v kostelíčku se utkat s nebezpečným

Waxworks... DOLY

(level II)



75%

Accolade, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 2
min. VGA, 10 MB HD, dop. 1 MB
RAM, Sound Blaster, myš

PC, A500, ST

bí. Vrať se do kostela a nyní již můžeš vystoupit po točitých schodech vzhůru. Poslední bitva je snadná, stačí se Necromancera ve věži pouze dotknout prstem.

Úroveň 5 - OSUDOVÉ SETKÁNÍ

V této části se utkáš se strůjcem všeho zla, nechutnou, odpornou a zapáchající čarodějnici. K tomuto účelu dostaneš čtyři magické předměty: Anubisův amulet, lahvíčku s mentální tekutinou z dolu, Ripperův nůž a Necromancerův amulet. Před vstupem si nezapoměň obléknout ochranný amulet! Jakmile se přeneses do této části, seber kuš a hoď lahvíčku po čarodějnici. Kat jiusekne ruku a ty ji střelis do oka šíp. Jakmile bude ležet na zemi, použij na ni nůž (tzv. bodni jí nůž hluboko do krku - pozn. red.). Od mrtvé čarodějnici se přeneses rovnou k spícímu bratrovi, kterého udržavíš prstenem. I přes ty potoky krve a hromady usekaných rukou to pěce jen stalo za to a my se těšíme na setkání zase u dalších her.

THE PLAYERS

Waxworks... Hřbitov

(level IV)



17

Azure tower level 1



AZURE TOWER LEVEL 1

1 - schody ze zámku level 2, místnost
14

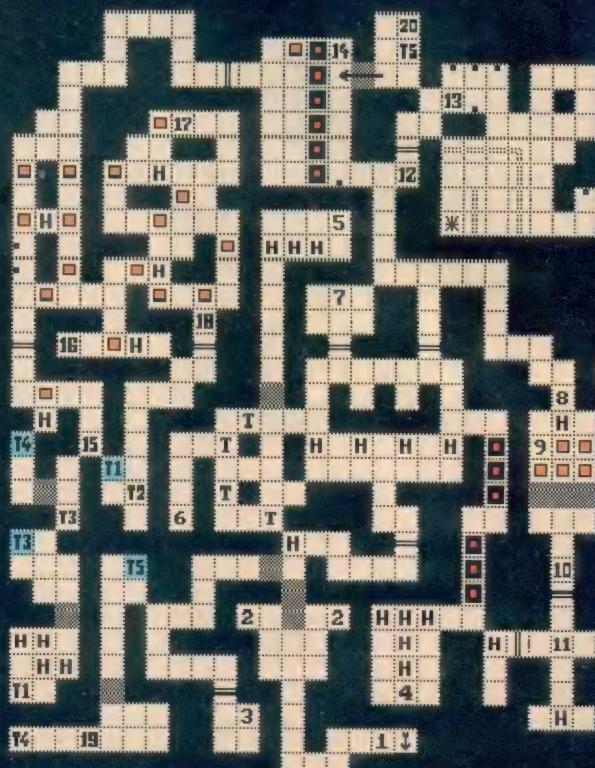
2 - první medusin štíť POLISHED
CHROME SHIELD +1. Těchto štíťů
budete potřebovat 6 ve čtvrté level této
věže

3 - do této místnosti se padá z Azure t.
level 2. Postavte se na plošinku, rychle
vyběhněte a stiskněte tlačítko na jižní
stěně, objeví se teleport T3

4 - do této chodby se také padá z level
2. Než stisknete tlačítko, vložte cokoliv
do výklenku ve stěně

5 - schodiště do Azure tower level 2,
místnost 1

Azure tower level 2



LEGENDA

-  **DVÉRE**
-  **POHYBLIVÁ STĚNA**
-  **TLAČÍTKO**
-  **NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA**
-  **NEVIDITELNÁ N. PL.**
-  **TELEPORT (ODKUD)**
-  **TELEPORT (KAM)**
-  **OTOČKA 180°**
-  **HLÍDÁČ**
-  **POKLAD**
-  **SCHODIŠTĚ DOLŮ**
-  **SCHODIŠTĚ NAHORU**
-  **PROPADLÍŠTĚ**

77 %

US Gold SSI, 1992

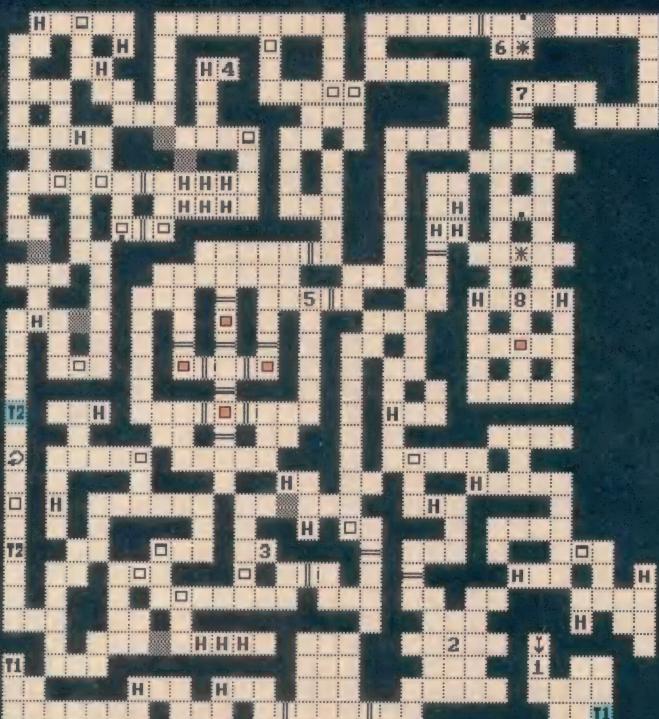
grafika 2, hudba 3, nápad 2, zábava 1
min. VGA, 10 MB HD, dop. 1 MB

RAM, Sound Blaster, mys
BC AE600 ST

EYE OF THE BEHOLDER

Azure tower level 4

POSLEDNÍ ČÁST - LEVELS 10-16



AZURE TOWER LEVEL 4

1 - schody do Azure - level 3, místnost 17

2 - vložte všechn šest medusiných štitů do otvorů a až se dveře otevřou, seberte je (budeťte je potřebovat)

3 - zde leží klíč TOOTH KEY

4 - mezi věcmi zde leží PORTAL KEY potřebný k aktivaci teleportu v zámku level 2, místnost 11

5 - dveře v této lokaci se otevřou, až budou čtyři medusy uvězněny na čtyřech plošinkách v levé hale. K jejich zadření používejte kouzlo **Hold person**

6 - mezi věcmi zde leží HILT OF TALON

7 - zamčeno na TOOTH KEY

8 - stiskněte-li skryté tlačítko, objeví se znak CONE OF COLD, stoupněte-li si na plošinku, propadnete do FROST GIANT PRISON místnost 1

Pozn. Teleport T1 teleportuje jen jednou.

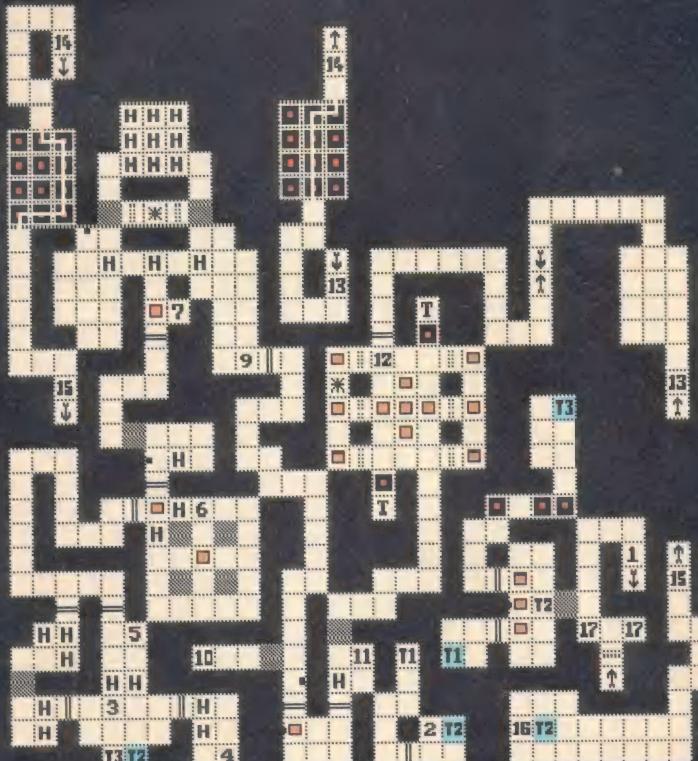
Crimson tower (p)



AZURE TOWER LEVEL 2

- schody do Azure tower level 1, místnost 5
- 3x zakouzlete DISPEL MAGIC na kamenné hlavy
- kdo se dotkne Elfa, dostane spoustu EXPERIENCE POINTS
- DIAMANT SOUL GEM
- DIAMANT BODY GEM
- DIAMANT HEART GEM
- sem vložte tři předešlé diamanty, dveře vpravo se otevřou
- stráže mají klíč CRYSTAL KEY
- z tohoto místa hodte dva předměty k východní stěně: cesta na jih volná
- do výklenku vložte a zase vyjměte EYE OF TALON z místnosti 19
- stoupnete-li sem, otevřou se dveře a zaútočí stráže. Tlačítko na východní stěně otevře dveře v 10
- zamčeno na CRYSTAL KEY
- stiskněte levou a prostřední páku + tlačítko na jižní stěně, otevře se jižní část bariéry ve východní hale
- stiskněte tlačítko na jižní stěně a jděte na sever, až na konec haly. Až bude bazilíšek naproti vám (přes díru), hodte po něm alespoň dva předměty tak, aby zatížily plošinku, ta zavře jižní díru
- zde leží klíč SHELL KEY
- zde leží klíč CRIMSON KEY, potřebný v zámku level 2, místnost 10
- zde leží druhý medusin štíť
- zamčeno na SHELL KEY, projdete-li na jih, položte všechny své magické předměty do výklenku, nežli vstoupíte do teleportu
- velký strážce zde hledá EYE OF TALON
- kromě vašich oplakaných magických věcí zde leží třetí medusin štíť

Azure tower level 3



BLACK



1



2



3

Něustále, slovy NEUSTÁLE, nás zahrnuje te četnými dotazy na jednu z nejlepších her typu „DUNGEON MASTER“, hru BLACK CRYPT firmy ELECTRONIC ARTS, kterou jsme recenzovali v Ex.12/92. Takový ohlas nás samozřejmě těší, ale protože není možné stále dokola odpovídat na vaše dotazy jednotlivě, rozhodli jsme se zveřejnit kompletní návod na tuto hru. Návod je zcela přesný, mapy jsou „vytaženy“ přímo ze hry a je na nich vyznačena poloha všech důležitých spináčů. Vy, kteří jste hru již dohráli (a věříme, že vás je již pěkná řádka) nám prosím nesdílejte za otiskování „starých“ návodů. Návody otiskujeme pro ty, kteří ve hře tzv. „zakysli“ a na proto, abychom ukázali, že „...my jsme to taky dohráli“. Ted už ale dost řeči! Vydějme se společně do labyrintu Temné hrobky, abychom definitivně porazili jejího vládce, Estorotha Paingivera.

Část první: Hledání Smaragdového klíče

Úrovň 1 a 2. Tvým úkolem je nalézt vchod do krypty, který stráží dvouhlavé monstrum - Ogre - v druhé úrovni. Vchod je uzamčen Smaragdovým klíčem, jenž spočívá okolo obou krků příšery. Jediný způsob, jak Ogre zabít je najít magický meč - Ogreblade. A jak na to?

Projít první úroveň (level 1) není nic obtížného. Orientuj se podle mapy, přehazuj vyznačené spináče, kterými uvolníš další cestu. Jediný klíč, který zde nalezněš je od dveří na východ od startu. Modré překážky odstraní kouzlem DISPELL MAGIC na jednom ze svítek a červený trojúhelník na cestě svítek REMOVE GLYPH SCROLL. Až projdeš celé první patro a dostatečně vybavíš všechny členy party zbraněmi, jidlem a vodou ze studně, sestup do druhého podlaží.

Až otevřeš dveře do „výběhu“ Ogre, nerohlížej se ani doleva, ani doprava a rovnou přehod spináč na západní stěně. Teleportuješ se do východní části bludiště. Obrat o 180 stupňů a cesta dál je volná. V dalším bludišti jen několik rad:

teleport na jihovýchod zóny nepoužívat; vede přímo do chýtrání Ogre - pozor na tzv. spinny, které otočí skupinu o 180 stupňů - přehod spináč na jižní straně sloupu - otevře se cesta - v místě, kde je na zdi nápis o trpělivosti, zde zmizí postupně třikrát. Pokaždé se objeví nový prostor k prohlédnutí - ve třetím prostoru je na zdi spináč a za ním nalezněš klíč od zamčených dveří v 1. úrovni.

Po získání klíče se vrat nahoru, odměni dveře a získáš Ogreblade. Vyzbroj bojovníka mečem, sestup k Ogre a po krátkém souboru je Smaragdový klíč tvůj. Posbírej poklady, které zanechali padlí nešťastníci a sestup do dalšího patra.

Dobrná poznámka: neptejte se nás již prosím, jak zní odpověď na otázky na konci level 2. Tyto otázky jsou ochranou proti pirátům a odpovědi na ně naleznete ve vašem manuálu.

Část druhá: Oči Pravdy

Úrovň 3, 4 a 5 (level 5 příliš malá pro mapu). V této části dobrodružství musíš nalézt Oči Pravdy (EYES OF TRUESIGHT). Výměnou za ně získáš masku (MASK OF TRUE SIGHT) s jejíž pomocí zlikvidujes neviditelné příšery ve třetí úrovni. Proto se v level 3 příliš nezdrží, dokud masku nemáš. Čtvrtá úroveň je poměrně rozsáhlá, ale neměř by zde být vážnější problém. Tak do toho. Cílem čtvrté úrovni je získat

čtyři vodní měchy plné vody ze čtyř studánek. Charakteristickým známkem této úrovni jsou zloději, kteří kradou předměty z rukou a otrávené obleudy, které otravují (od slova trávit, nikoli otravovat). Zbraně z rukou zlodějů získáš pouze tehdy, když se ti podaří je chytit a zabít. Ochrannou proti jedu zelených příšer je kouzlo CURE POISON na svítku i v kouzelné knize a lektvar CURE POISON.

Nejprve se vypořádej se třemi zelenými potvorami na jižní straně úrovni. Dobrým nápadem je ničit je ode dveří. Nikdy nechod dovnitř, je-li naživu více než jeden nepřítel. Po zničení monster přehoď spinač a vezmi klíč. Klíčem odměni dveře na severu, pomocí kouzla DISPELL MAGIC odstraň překážku a přehoď spináč. Objeví se spináč na západ od schodů. Přehoď spináč a po změně sloupu vejdí do prostranství se třemi otvory v zemi. Na jedné stěně najdeš malý, ale opravdu malý spináč, který ovládá propadlístě v zemi. Se štěstím přehoď spináč a přeběhní na druhou stranu. Odměnou ti bude klíč od první studánky. Další spináč se objeví na východ od schodů (po směru hodinových ručiček) a odstraní sloup na severozápadě. Projdi celý prostor za slouperem, teleportuj se do level 5 a získáš pár věcí. Další spináč odstraní sloup na východní stěně. Projdi pruhem temnoty, přehoď oba spináče a použij kouzlo DISPELL MAGIC. Získáš klíč od druhé studánky. Další spináč otevře cestu do pasti; odstranění jedné překážky (DISPELL MAGIC) otevře najednou všechny! Pozor, abys nebyl obklíčen! Odměnou za projevenou prozírávost ti bude další klíč od studánky. Poslední vypinač na jihozápadě odstraní sloup na jihozápadní straně. Vejdí do otevřeného prostoru. Nejprve spináčem spust teleport, potom přehoď vypinač ovládající poslední sloup na západní stěně. Rychle se teleportuj a staneš na prahu poslední místnosti. Do výklenku ve stěnách pokládaj libovolné předměty až se přestane objevovat blok uprostřed místnosti. Seber klíč od poslední studánky, posbírej svoje věci a přehoď spináč.

Když je cesta ke všem studánkám volná, napiš čtyři měchy ve čtyřech studánkách a teleportuj se do místnosti Čtyř dveří. Polož postupně měchy s vodou do otvorů ve stěnách - po položení posledního zmizí jedna stěna a ty získáš Oči Pravdy.

Ve třetí úrovni odevzdaj oči masce ve zdi. Odměnou ti bude vytoužená maska, pro kterou ovšem budeš muset projít Cestou Pravdy (na mapě vyznačena červenou linkou). Masku může obléci a použí pouze kouzelník (MAGIC USER) - nezapomeň zvolit kouzelníka jako vedoucí postavu (žlutý čtvereček vpravo dole). S maskou se vydnej do doupěte neviditelných a pobij všechny, které uvidíš. Za dveřmi do místnosti, které připomínají „umrlcovy oči“ získáš velice silný svítek: DISPELL MAGIC SCROLL, level 15. S tímto svítekem odstraní překážku v „ústech umrlce“ a dostaneš REMOVE GLYPH SCROLL, level 15 a červený klíč do další úrovni. Předtím se ale znova vrát do level 4 a svítek REMOVE GLYPH odstraň překážku na východní straně. Odměnou ti bude spousta pokladů, které si nashromáždili místní zloději.

Část třetí: Úkol Druidů.

Úroveň 6. Cílem této části je získat dva symboly Druidů: Sluneční a Měsíční klíč. Každý z těchto klíčů je ukryt v bludišti za jedním ze dvou teleportů v level 6. Je lhůtějné, který zvolíte jako první, důležitě je najít oba klíče.



4



5

90

Electronic Arts, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

A500, PC

C R Y P T

Měsíční klíč

Úrovně 7 a 8. V modré úrovni je za třemi dveřmi ukryt Měsíční klíč. A právě o získání zlatých klíčů od téhoto dveří je cílem této části. Nejprve oběhni prostor na začátku, objevi se vstup do středu bloku, ve kterém je ukryt spinač. Stiskni spinač a můžeš začít s první částí.

Nejprve sepní nášlapný spinač na sever od schodů. Trochu to možná zaboli (je to totiž past), ale spinač musí být sepnut. Další místo je na mapě červeně vyznačeno jako past. Nedbej na malou ztrátu energie a vstup do tohoto místa (na severovýchodě). Příprav si bojovou kouzla do zásoby a sešliš spinač na východ od schodů. Z rukou vypadnou všechny zbraně, objevi se příseřa, ale propadliš před posledním spinačem je pryč. Stiskni spinač a za dveřmi, které se potom otevřou najdi první zlatý klíč.

Vhlavní místnosti se objeví nový výklenek a v něm drobný spinač na zdi. Sepni spinač a příprav se na pář logických problémů. V místnosti, která je nadepsána, HCTIWS se zamyslí nad obráceným významem slova : SWITCH, spinač. Ze ti to nic neríká? No dobré. Co takhle vyměnit luk za truhličku a naopak? Jistě se ti otevře další cesta. V dalším prostoranství projdi všechny místnosti pod schody, přehod všechny spinače. V místostech označených opět „HCTIWS“ tentokrát vyměň palici za kladivo. Po této složitých operacích získáš druhý zlatý klíč.

Vhlavní místnosti přepni posledním spinačem, který se ve výklenku objeví a můžeš čekat trochu dlejepisu; Historie Černé války. Na nápisu na zdi ještě neodpovídej, tentokrát se nejedná o ochranu proti pirátům. Projdi cestu z teleportu a dozvěs se spoustu poučných informací o době trvání Války. Komu by ještě po přečtení těch několika desek na stěnách nebylo všechno jasné, tady je odpověď; Černá válka zuřila 40 hodin. V následující chodbě nefunguje kouzla, a tak přijde na řadu rychlý vtip (ale ne, kde se vzl? - pozn. red.). Otevři dveře vedoucí k jedovaté příseře, počkej až bude ve východní části místnosti, proběhni průchozí stěnou a přehod spinač na jedné ze zdi (je opravdu malý a dobré skrytý). Rychle uteč ven a zahoj svoje rány v bezpečné vzdálenosti. Teď již nebude problém monstrum zničit bez pomoci kouzel. Klíčem, který zde najdeš, odemkní dveře a poslední zlatý klíč je tvůj.

Se třemi zlatými klíči odemkní troje dveře a po drobném šarvátku dostaneš vytoužený Měsíční klíč.

Sluneční klíč

Úrovně 9. Nejprve projdi celou chodbu od teleportu na západ a přečti si všechny nápis na zdi; dozvěs se něco o čtyřech měsících - únor, duben, červenec a říjen. Otevři dveře vedoucí do sálu lebek, otoč se doleva a postupně sundej čtyři lebky v tom pořadí, které odpovídá pořadí měsíců v roce. Postupuj „po směru hodinových ručiček“ a sundej postupně 2. a 4. lebku na západní a 7. a 10. lebku na východní stěně. Cesta je volná.

Z a dveřmi, které nejsou uzamčeny je první klíč, ale i nebezpečí; je nutné doběhnout na konec chodby a zpátky velice rychle, protože všechny členům party ubývá energie. S klíčem odemkní dveře na západě a projdi skrz bludiště falešných zdi; dozvěs se několik informací o nejlepším z cestu druidů a získáš klíč od dveří na severovýchodě. Cestou si připravuj do zásoby kouzlo na světlo. Odemkní severovýchodní dveře a vstup do temnoty. Projdi celou oblast, nalezněš pár užitečných předmětů. Uprostřed místnosti nezapomeň na malý spinač, který otevří cestu k poslednímu klíči. S tímto klíčem otevři poslední dveře na severu. Na hádanky na zdech odpověz nejprve OAKRAVEN, na další potom WHITEOK. Vytoužený sluneční klíč je na světě.

Z pět do level 6, polož oba klíče (měsíční i sluneční) do symbolu druidů a cesta do level 10 je volná; nezapomeň si před vstupem do další úrovni připravit bojovou kouzlu!

Část čtvrtá: Temin

Úrovně 10. Úkolem této části není nic jiného než získat tři symbole draka Temina a posléze se utkat se samotným drakem, který kdysi terorizoval celou zemi. A přes jeho mrtvolu projít do další části úkolu.

Na začátku pozor na malé, roztomile červené kraby; jsou velice nebezpeční. Dej se na sever a postupně přepinej malé vypinače na stěnách. Je nezbytné použít nejprve kouzlo DETECT TRAP a po nalezení pasti na zemi kouzlo REMOVE TRAP. V tomto úseku narazíš na jediný problém; po sepnutí vypinače na severovýchodě se dlouho zdánlivě nic neděje; počkej až zmizí stěna na sever od spinače, rychle doběhní na rozcestí, a otoč se na sever a přečti si pár informací o hrůzovládce draka Temina; kromě toho získáš klíč.

Vráť se na start, odemkní dveře na východ a pobij všechny kraby na tomto obrovském prostoranství. Na jižní straně je několik studánek z nichž některé jsou uzdrovovací ale jiné otrávené, takže pozor! Na tomto prostran-

ství je jediný spinač na zdi. Uprostřed jsou čtyři teleporty; každý z nich teleportuje skupinu jinam a v každém z těchto míst je na zdi spinač, který musí být sepnut. Až se 4 krát teleportuje (pokaždé jiným teleportem samozřejmě) a přepneš 4 spinače, zmizí zde na východě; spinačem na východě teď odstraníš teleporty. Uprostřed sálu najdeš GLYPH SCROLL level 23 a GLOVES OF TEMIN, se kterými se můžeš dotknout zlých sošek draka. Rukavice ihned oblékní kněží (cleric). Dej se na východ, projdi všechny místnosti na jihu a kruh z létajících lebek odstraň svítkem REMOVE GLYPH na svítku z předešlé části (level 23). Pokračuj na sever, odstraň překážky kouzlem DISPELL MAGIC level 15 (na svítku). V temnotě poraž obrovského krabu; získáš klíč (STRONGHOLD KEY) a truhlu Temina (CHEST OF TEMIN), ve které lze uschovat sošky Temina. Klíč použij na zamčené dveře na východ od startu; je to druhý obrovský krab a klíč (DRAGON KEY).

Z hruba v polovině chodby na západě, mezi dveřmi je na zdi spinač (vyznačeno na mapě) sepní jej čtyřikrát a otevřou se všechny cesty. Nejprve se dej na východ do první cesty, která se stáčí na sever, odemkní dveře klíčem (DRAGON KEY), teleportuj se k dalšímu z přerostlých krabů a dostaneš první sošku Temina, kterou ihned ulož rukavicemi do truhly. Teleportuj se zpět a z rozcestí se vyděj dvakrát na západ, otoč se k jihu, výčisti prostor a najdi další klíč (STRONGHOLD KEY). S klíčem zpět na rozcestí, tentokrát se dej na východ, odemkní dveře klíčem (STRONGHOLD KEY); získáš druhou sošku Temina a poslední klíč (NIGHT KEY). S tímto klíčem od rozcestí na západ a první cestou na sever. Použij kouzlo DETECT TRAP a odstraň překážky na zemi. Pozor na spinnerky! Dojdi až k zamčeným dveřím, použij klíč (NIGHT KEY), znič kraba a zíkáš poslední, třetí sošku Temina. Se třemi soškami konečně do místnosti na sever od startu, polož sošky postupně do výklenků. Než položíš poslední sošku, připrav si bojovou kouzla, odpočni si (se skupinou ve hře, nikoli u počítače - pozn. red.) a uždrav svoje zranění. Polož poslední sošku za zdi, která zmizí se setkáš s přítlumem Teminem; znič ho a vyděj se do další úrovni. Uf, to byla ale práce!

Cást pátá: Hrob hrdinů

Úrovně 11. V této části netreba radit, stačí jen projít hrobkou čtyř hrdinů a posbírat množství užitečných předmětů. V této části nejsou nepřátele, takže nebezpečí nehrozí. Po zvládnutí této úrovni by již všichni členové party, kteří mohou kouzly měřit svého knihu plně stráňají. Všimni si také, že v části, která je vyhrazena historii cechů chybí čtyři artefakty; zbraně hrdinů, se kterými kdysi Estorotha porazili. Prohlédni si také svítky státečných obránců hrobky, kteří padli, když bránili artefakty před útoky poslů Estorotha. Bohužel, artefakty byly odcizeny a jsou dobré strženy hluboko v zákoutích temné krypty. Až projdeš celou hrobkou hrdinů, teleportuj se do úrovně 12 a staneš před chodem do vlastní TEMNÉ KRYPTY, sídla Estorotha Paingivera. To nejtěžší máš ještě před sebou. Pomord si a přes symbol zlaté lebky vstup do další části dobrodružství.

Mysl se do této části vydáme společně v dalším čísle EXCALIBURU.

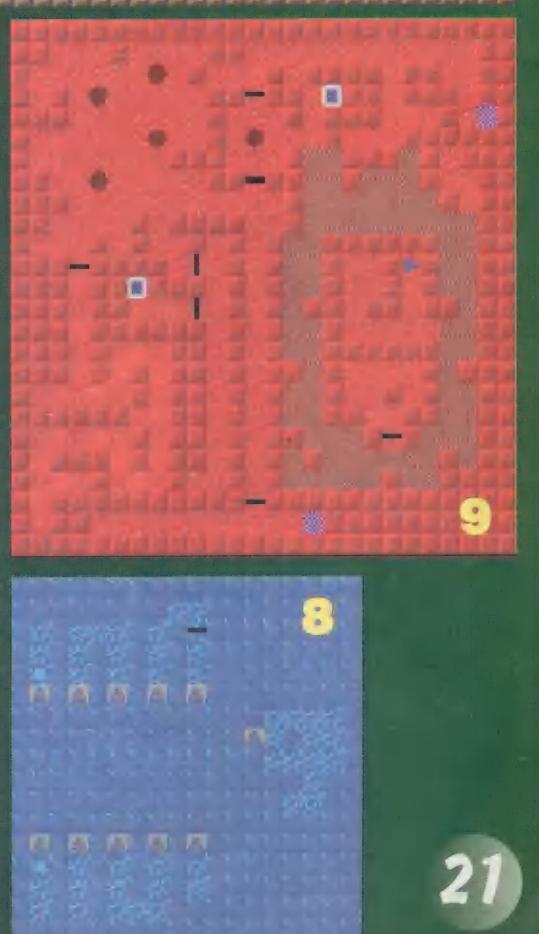
ICE



7



10



8

9

21



90 %
Sierra On-Line, 1992
grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1
min. 286, 640 KB RAM, 16 MB HD, dop. Extra paměť
PC



King's Quest 6

Ztroškotal jsi na pobřeží Královského ostrova. Seber minci. Nadzvihni kládu, otevři truhlu a seber prsten. Běž ke hradu, promluv na strážce a prsten jím ukáž. Jdi do města a vejdí do vetešnictví. Za minci si kup u vetešníka umělého slavíka. Ze sklenice na stole si vezmi bonbón. Hned ho můžeš ochutnat, ale nezapomeň si vzít další. Vyjdi ven a vstup do knihovny. Z poličky u dveří seber knihu a prohrábní se policemi knih na stěně. Seber ze země báseň, která z jedné knihy vypadne. Potom si promluv s knihovníkem a vezmi si knihu, která leží na malé stoličce. Běž se projít někam ven (třeba na molo). Ulož si pozici a skoč do vody abyš viděl jak vypadá cesta do záhrobí (to pro případ že by se ti do počtu hry nepodařilo umířit). Pak se vrat do knihovny. Promluv si se šaškem a pak mu ukaž prsten. Vrat se na molo k vraku lodi a zaklepkej na dveře. Promluv si s námořníkem. Uvnitř seber králičí tlapku. Běž zpátky do města, vejdí do vetešnictví a promluv si s vetešníkem. Svůj prsten vyměň za magickou teleportační mapu. Běž na rozcestí a načáhni. slavíka. Potom dej pravému slavíkovi báseň. Vrat se do města a až vetešník vysype odpadky do věžního kotle, prohrábej ho. Teď běž k moři a pomocí mapy se teleportuj na ostrov Posvátné hory.

Utrhn kytku a seber černé pero. Teleportuj se na Ostrov Zázraků. Prvnímu trpaslíkovi dej čichnout ke květině, druhému ukaž slavíka, třetímu dej bonbón, čtvrtému nastav králičí tlapku a před pátým se udělej neviditelným pomocí lahvičky z kotle. Vyloz z vody větu, která plave u břehu. Prozkoumej spící mušli a přečti jí nudhou knihu z knihovny. Až zívne, vyndej ji perlu z úst. Dej se doprava. Koukn si na pavouka a rozplet mu kousek sítě. Zatím co ji bude spravovat, rychle seber lásku a zapamatuj si slovo na něm napsané. Prohrábej se v knihách. Promluv si s knihomolem. Vrat se na pláž a dej se na sever až k zahradě před schovnicí. Seber shnilé rajské jablíčko. Podívej se na díru ve zdi. Projdi branou a promluv se strážce. Seber červený šátek. Vyjdi ven, utřni ledový květ a běž s ním rovnou ke břehu. Teleportuj se na Ostrov Selmy.

Do vaříčího jezírka hoď ledový květ a na druhém břehu seber lampu. Pokračuj dál až před vchod do zahrad a seber cihlu. Vrat se na břeh moře. Pokud je na stromě chameleon (a jako že by už tam měl být) promluv si s ním a dej mu větu vylovenou z moře.

Teleportuj se na královský ostrov a vyměň vetešníkovi slavíka za flétnu, dále mu nabídn perlu a on ti vrátí prsten. Prsten pošli po slavíkovi Cassimé. Teleportuj se zpět na Ostrov Zázraků. Dojdi do zahrad a zahraj sluňecnictví na flétnu. Seber díru ze zdi a cestou okolo močálů utřni mléko. Dojdi ke knihám a dej chameleona knihomolovi. Přečti si novou knihu. Teleportuj se na Královský ostrov. Jdi do knihovny a pokejce se šaškem. Vyměň s knihovníkem Knihu hádanek za Knihu kouzel. Ve vetešnictví vyměň flétnu za křesadlo. Teleportuj se na Ostrov Svaté hory. S pomocí manuálu se vyškrábej po skále nahoru. Počkej, až zmizí baba a vlez do jeskynky v pravé skalce. Rozsvít křesadlo a prolez do pravé místo. U otvoru seber mentolový list a opusť jeskyni. Jdi na sever a promluv si se zdejším králem. Až tě jeho anděl snesou dolů, vylez na skálu zas. V první úrovni katakomb seber lebku, štíp a dvě staré mince (viz mapa). Pak jdi do místo s padajícím stropem a mezi ozubená kola vhoď cihlu. Propadni se do dalšího podlaží a použij křesadlo. V lokaci, která sousedí s místo s gobelínem se soukni skrz východní zed díru ze zahradu z Ostrova Zázraků. Jdi do místo s gobelínem a otevři tajný vchod. Minotaurovi nastav červený šátek.

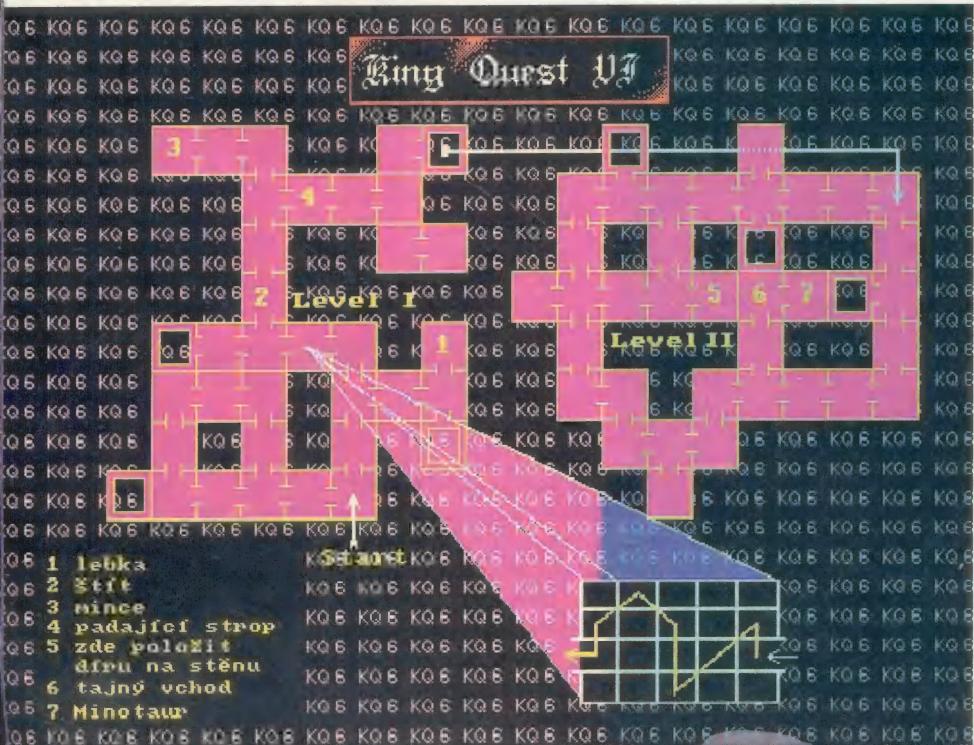
Teleportuj se na Mlžný ostrov. Dej se doleva, k ohniště seber uhlí a ze stěny sundej kosu. Vrat se k moři a teleportuj se na Ostrov Zázraků. V zahradě seber se stolkem lahvičku a ze židle šálek na čaj. Jednomu miminku dej láhev mléka, načež se ostatní rozpláčou. Naber do lampy jejich slzy. Projdi branou a Bílé králové dej uhel z ohniště. Vrat se k bažinám. Pokus se do šálku nabrat bahno. Kládá v břehu dej shnilé rajčec a pak z ní setři bahno do šálku. Teleportuj se na Ostrov Selmy. Lučištěníkovi v brány nastav štíp. Utrhn bílou růži a prosekej se do altánku. Teleportuj se na královský ostrov. V knihovně si opět pokejce se šaškem. Ve vetešnictví, před vezírovým zvěděm, vypij lahvičku s nápisem "Drink me". Dobře si zapamatuj tvar láhvě do které zmizel Džin. Vyměň si křesadlo za stětec. Jdi k zahradě z branou a dívce dej nejdřív bílou růži a pak prsten. Přeď sevčenou vodu od vědry do lampy a pak do ní naber ještě vodu z fontány. Odříkaj kouzlo deště. Prohledej byvalé šaty krásky a ted pozor. S těmi šaty od krásky se můžeš dostat do hradu na Královském ostrově tak, že se do nich převlékneš ve

strážní budce. V hradu se dá udělat jediná věc, a to je vyjít po levém schodišti nahoru, zaběhnout do výklenku, sundat obraz ze zdi, vyndat hřebík a rychle zmizet. Mě se to ale ještě nikdy nepodařilo udělat tak rychle aby mě nechytili. K dokončení hry to ale stejně není nutné, tak že můžeš tuto akci vynechat.

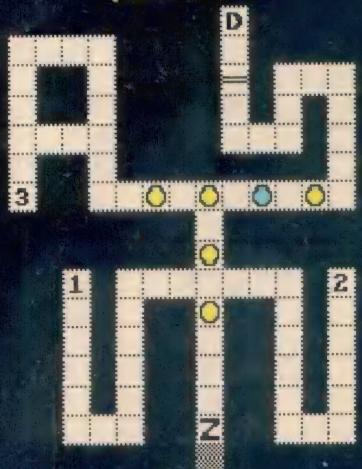
Teleportuj se na Ostrov Druidů. Naber do lebky žhavé dubové uhlíky, přeď vajíčko od Bílé královny a vlasy od krásky. Teleportuj se na ostrov Svaté hory. Vylez nahoru a tam odříkaj kouzlo na ovládnutí černého koně. V zemi mrtvých si promluv se dvěma průhlednými duchy. Dej se doprava. Promluv si s duchem matky. Pokračuj dál a před vchodem do záhrobí zahraj na xylofon z kostí. Seber se země kostěný klíč. Vrátnemu dej listek. Rytířovi ležícímu na cestě seber železnou rukavici. Pokračuj až k převozníkovi. Naber do šálku vodu z řeky Styx a zaplat převozníkovi. Na druhém břehu se pokus otevřít dveře. Dohodni se s lebkou, za jakých podmínek tě pustí dál. Odpověď na její hádanku zní „LOVE“. Dotkn se pána smrti železnou rukavicí a nastav mu zrcadlo pravdy.

Zápký na Královském ostrově běž do města a vyměň starou lampa za napodobeninu aladinovu lampu. Pak jdi k bráně hradu a dej se doleva. Přeď do šálku černé pero a narmaluj na zed dveře štětcem od vetešníka (namočeným v barvě). Odříkaj zaklínaci formuli a projdi dveřmi. Vejdí do prostředních dveří na protější stěně a dej duchovi kapesník od jeho matky. Vyjdi ven, jdi na jih a na východ. Vejdí do šáskova pokoje. Dej mu napodobeninu lampy. Jdi k brmění na konci chodby a pohni levou rukou. Koukn si do díry ve zdi. Vyjdi nahoru a znovu se soukní do díry ve zdi. Cassimé dej rychle dýku. Pokračuj tajnou chodbou. Znovu se soukní dírou ve zdi. Na konci tajné chody otevři tajně dveře. Kostěným klíčem otevři truhlu a vem si z ní dopis. Vrat se do haly, na místo, kde jsi prošel nakreslenými dveřmi a promluv na dveře vlevo. Na jejich otázkou odpověz „ALIZEBU“ a vejdí dovnitř. Pečlivě si prohlédni všechny magické věci na stole. Vyjdi po schodiště v pravé části haly a vstup do dveří. Veličit stráž dej dopis. Výkřikem přeruš sňatek. Běž rychle za vezírem. Zavři Džinu zpět do lampy (nebo mu nabídn mentolový list - jiný efekt). Rychle sundej meč se stěny a sekni jím po vezírovi. V jediné volné chvíli (po té co ti Cassima pomůže) sekni po vezírovi podruhé.

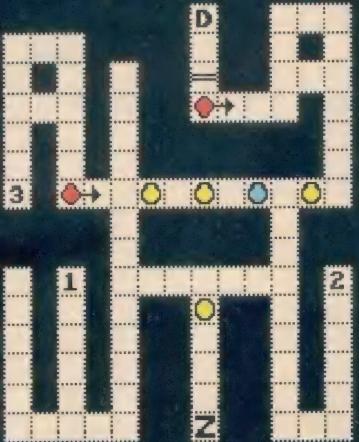
NAPOLEON & JOHN



Level 1



Level 2



The Eidolon

Level 3



Level 4



Level 5



Level 6



Level 7



Level 8



zmapoval Star Soft

Eidolon je hra ve vlastní roli trochu podobná Dungeon masteru, ale je zpracovaná vlastním originálním systémem. Úkolem hry je projít osmi úrovněmi a v každé zabít draka pomocí barevných koulí, které poletují po jeskyních. Ve hře se setkáte se třemi druhy drahokamů a se čtyřmi druhy koulí, které mají různé účinky na zrady obývající labyrint.

Vpořadí koulí přes zlatou a zelenou k modré roste jejich energie. Totéž platí i o klenotech. Červené koule se nedají přímo vzít (létají), ale po srážce s jinou červenou koulí mění barvu na zlatou, kterou vzít můžete. Červené koule platí na všechny příšery v labyrintu, s výjimkou Polypu a Draka. Po zásahu příšery zelenou koulí se dotýčná změní na jinou vyskytující se v aktuálním levelu. Při sebrání modré koule se nejednou na chvíli zastaví čas, ale zastaví se také všechny červené koule a příšery ztuhou. Nelze je ovšem v tomto stavu zničit, zásahy koulemi jsou neúčinné, stejně jako zásahy koulemi modrými. Zlaté koule doplňují energii.

Vkaždé úrovni se vyskytuje tři příšery a každá brání jeden klenot. Na konci žony je vždy Drak, který je strážen bariérou. Bariéra zaniká v případě, že vlastníte klenot odpovídající barvy. Ve vyšších úrovních je zapotřebí použít klenoty dva a v úrovni 7 dokonce tři. Vaše mise jsou limitovaný časem, ale při soubojích s draky je čas zastaven.

Klesne-li vám energie na nulu, hra nekončí, pouze ztrácíte všechny klenoty a musíte opakovat současnou úroveň. Hra však končí v případě, že vám vyprší čas, takže žádě otálení.

Boj s posledním, sedmihlavým drakem je velmi obtížný. Každou z jeho hlav musíte zničit jinou barevnou koulí a při každé nové hře je kombinace barev jiná.

Ovládání: Space bar - chytání koulí a klenotů; 1,2,3,4 - výběr barvy koulí pro vrhy (červená, zlatá, zelená, modrá); fire - hod koulí; P - pauza a Return při zastavené hře - ukončení.

Důležité je vyznat se v přístrojové desce, následuje (tedy její popis):

- a) indikátor vzdálenosti od příšery
- b) indikátor množství energie
- c) stopky ukazující čas
- d) měříč času zbyvajícího do probuzení příšery (v minutách), v každé nové úrovni vzrůstá o dvě minuty
- e) číslo levelu
- f) čtyři indikátory koulí, blikající indikátor ukazuje na barvu koule, která byla vybrána k hodu

g) indikátor počtu jednotlivých klenotů, svítící kontrolka oznamuje, že byl sebrán klenot příslušné barvy, blikající kontrolka označuje dva a více klenotů téže barvy (1-červený, 2-zelený, 3-modrý)

h) ukazatele směru vašeho pohybu
Ničení draků a bariéry v jednotlivých úrovních:

1 - bariéra červená, draka zabije tři červené koule

2 - bariéra zelená, draka odstraní čtyři zlaté koule

3 - bariéra modrá, drak ztuhne po pěti zelených koulech

4 - bariéra červená a zelená, šest modrých koulí draka umíčí

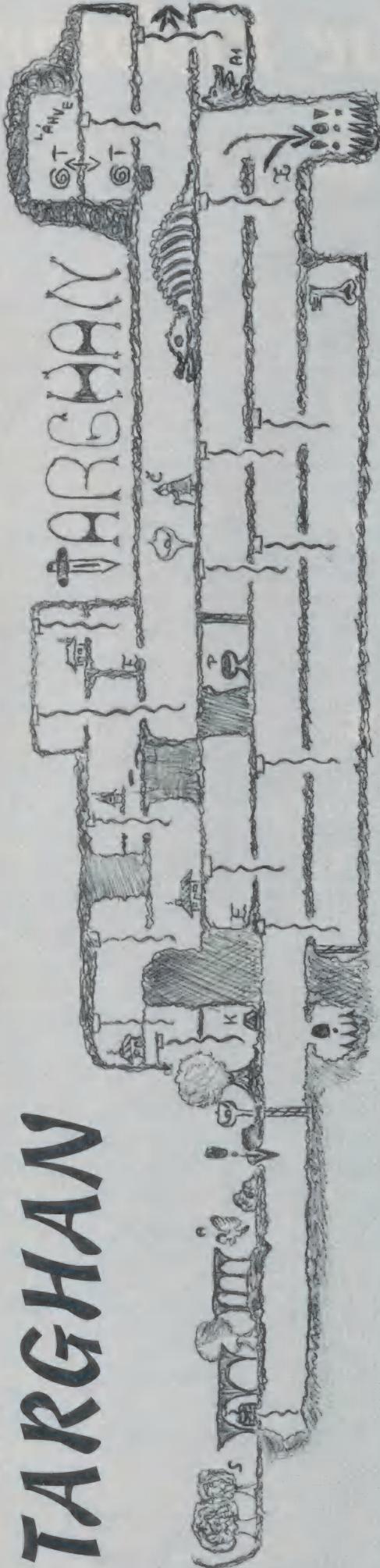
5 - bariéra zelená a modrá, sedm zlatých koulí draka zničí

6 - bariéra červená a modrá, drak neodolá osmi modrým koulím

7 - bariéra červená, zelená a modrá, smrt draka nastane po deváté červené

8 - bariéra modrá, drak vydrží sedm variabilních koulí. Tento podrobný návod nám zaslal autor, jehož jméno bylo nečitelné. Text návodu však zůstal povětšině nezměněn, takže ho autor jistě pozná a sám se nám ozve (napsal ke hře i scénář, který jsme vycházeli také z návodu Jakuba Lošáka z Rychnova nad Kněžnou).

TARGHAN



Hra TARGHAN v sobě spojuje prvky her "arcade" a "v hlavní roli". Je určena především těm, kteří rádi bojují s mečem a musí se sem tam trochu zamyslet. Vede kvalitní grafiky, která je už u projektů firmy SILMARILS tradiční, mě především zaujaly propracované souboje mezi Targhanem a leho protivníkem. Když se jeho protivník hroutí v smrtelné křeči k zemi, slyšet efektivní padající kosti. Občas se také Targhanovi vyděre z hrda bojový výkřik.

Ale nyní iž k samotné hře. Tým úkolem je zničit všechny země a uvrhl duše tých věrných do smutku a beznaděje. V tě pouť ti samozřejmě bude překážet celá řada jeho následů. Ty však věří, že s dobré naštřeným mečem, kapkou magie a s hlesem KEEF COOL se níčeho nemusí obávat. Vžij se do role Targhana a vyděj se na cestu zbrocenou krví svých nepřátele.

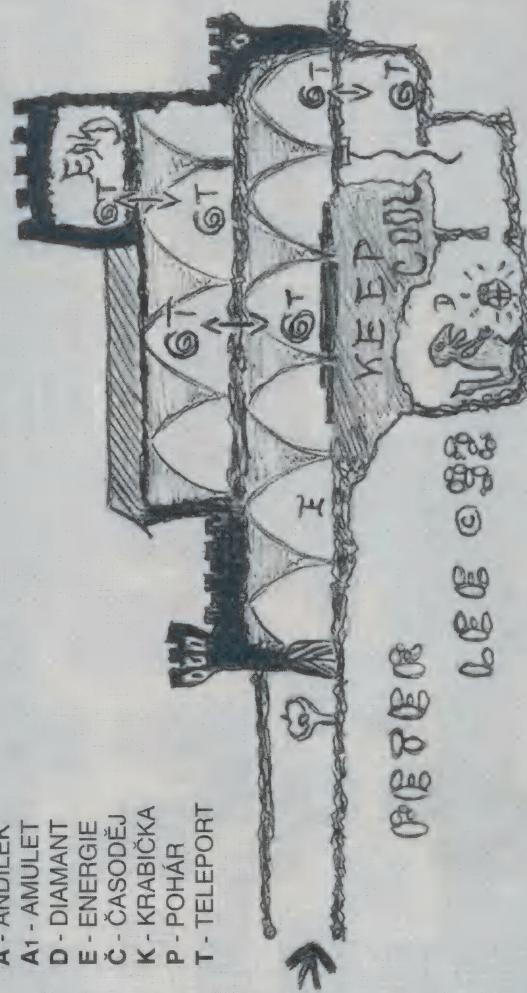
Od startu jdi doprava a seber hvězdici. Pokaždé, když ji najdeš, vezmi si ji. Bude se ti hodit v bojích s týmami protivníků, o kterých se v svém rávouku nehnáš zmiňovat. Je jasné, že se pokud na nějakého narážíš, musíš ho za každou cenu zdolat. Nyní se vrat' zpět a pokračuj doprava. Do studny kterou miněš zatím nelez, ale až o několik obrazovek dál narážíš na andliku, můžeš se do podzemní studny spustit. Andlik ti poslouží jako lucernky. V podzemí jdi až na konec nejspodnější chodby a seber klíč. Pokud tě vysílají boj s netopýry, vezmi si o patro výš lahvičku s energií. Nyní si podle mapy dojdí pro potárn, který chrání ocelová mříž, ovšem když máš klíč, je to v pondělí. S potárem se vrát na místo, kde jsi potkal andliku a pokračuj doprava až k provazu, který vás vede od kufusek z výšek. Ještě než začněš šplhat, můžeš si vzlít krabičku, která se tu

A - ANDÍLEK
A1 - AMULET
D - DIAMANT
E - ENERGIE
C - ČASODEJ
K - KRABIČKA
P - POHÁR
T - TELEPORT

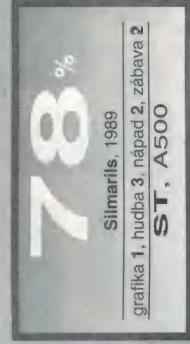
Hned o obrazovku dál polkáš čaroděje. Až se objeví v trávě povalej. Až budeš mít za sebe vzdutšnou vesnici, kde si dosylosti zaboluješ s měrně zakrýšemi trpaslíků, kteří se ohánějí oboustrannými sekery, narážíš na první PROTECTION firmy SILMARILS. Když se má ze napsat, je však mezi smažiči herliž značně rozšířen, proto doufám, že zde nenašanou žádné problémy.

Hví paklekní a počkej než si sundá kápi. Pak polož pohár a vezmi si věc, kterou ti čaroděj na opátku daroval. Pokračuj stále doprava a až budeš v jeskyni, výšpěj po provaze nahoru, jdi doleva a teleportuj se. Narážíš na dalšího kouzelníka, který však nevypadá příštěvě jako ten první. Rychle ho znič, a seber lahvičku s energií. Dále seber dvě lahvičky se zmenšováním, které vypadají stejně jako ty s energií, jen jsou v tmavějším zbarvení. A ještě si vezmi hnědou lahvičku, ve které je ukryto kouzlo na světlo. Vráť se teleportem zpět, sešípnej doleva a pokračuj doprava. Pokud chceš, můžeš si k drakovi zaskočit pro amulet, ale pozor, zasah drakova plamene pro tebe znamená ztrátu poloviny energie. Až se proboujíš k hradu, ulož si ráději pozici na disketu. Pozice se může ukládat pouze na místech, kde je postaven totem stojícího muže s paprskem světla v rukou. Před hradem se právě jeden z nich nachází. Po uložení pozice vejdí do hradní brány, kde musíš uspět u druhých kódů.

Běž až na konec přízemí hradu a teleportuj se do sklepů. Popojdí doleva a nastav si v menu lahvičku s kouzlem na světlo tak, aby se data ihned použít. Sešípnej doleva a až bude okolo tebe tma použij ji. Dej se doleva. Narážíš na zed, ale dole je malý otvor, kterým projdeš po použití zmenšovadla. Dalšího čaroděje okamžitě zlikviduj. U draka si vezmi diamant, který dál tváří kouzelnou moc, protože jediný s ním lze porazit finálního protivníka. Na místě, kde jsi zničil čaroděje si vezmi třetí lahvičku se zmenšova-



TARGHAN



grafika 1, hudba 3, nápad 2, zába 2
ST, A500

Siimariis, 1989

PETER LEE

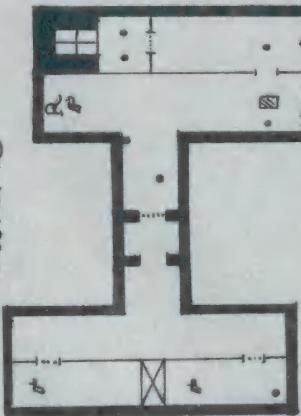
Huh! S adventurami se protříhl pýtel. Pamatujete si na hru Shadow Lands, o které jsem psal v prvním barevném čísle? Moc se nám v redakci líbila a vaše dopisy nás náš názor potvrdily. Bohužel jsem ji nedyl schopen dohrát a tak nevysel navod. Vím, že již v Praze několik pařanů domálo, ale žádny navod nám nepřišel. Není divu, že se S. Lands dostalo pokračování, ale nečekal jsem jej tak brzy, když autoři hry přecházeli od jednoho distributora k druhému a šířili zmatky. Může takhle vůbec vzniknout něco mimořádného? Možná.

Všem hráčům předešlého čísla třímo přibyla další výběr vzniknout něco mimořádného? Možná.

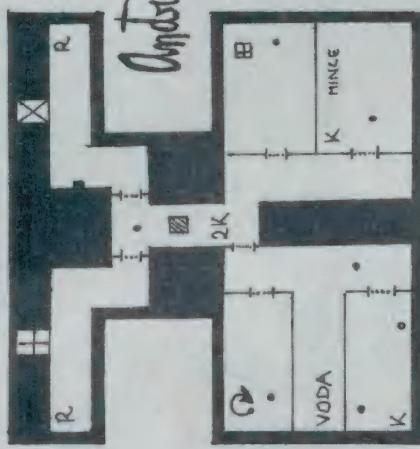
V povinnosti - týkaj k počítacímu nahráti si Shadow Worlds a patří! Nemecíte si tuhle hru užít, je to doopravdy zažitek. Abych přiznal barvu, první díl jsem nedohrál na kvůli složitosti či záklýsum, ale proto, že mě po jisté době prostě přestal davit. Jednotliváma gránka, stejně neprátele, podobně úkoly a záhady. Nová hra však již opouští sférověkou éru a vzdala se na záčatkovou expedici hluboko do vesmíru. Krátké načrtu příběhu: lidstvo se rozšířilo téměř po celé galaxii a vyhášlo vesmír neutralní zónou, kde nemůže probíhat žádné války. Byly zlikvidovány vesmíré zbraně a lidé na boj zapomněli. Jediná vědecká základna vzdálená stovky světelných let od nejbližší osidlené planety dostala povolení nechat si zbraně. Opatrnost je matka moudrosti, neprátele by mohli přijít z okolních galaxií a právě tomu by tato základna měla zabránit využitím univerzální zbraně. Dlouhá léta se na základně nečeká sestála s chlebem a solí, ale něco upří jiného. Vaším úkolem je dostat se pomocí výtahu do nejvyššího patra (pokud funguje gravitace) a tam uvést vše do pořádku. Jistě je, že na stanici doslova klášter kolizí, při které všichni roboti a automaty zůstali a pobili své pány. Boj s nimi bude vskutku tvrdý orisek, jsou to totiž zabilické masinky první třídy cícičené po navštěvu z cizích galaxií.

Zpočátku mi hra připadala úžasně zdilouhava. Nemyslím náhávání, to je řešené skvěle, ale scouboje a pročázení stanici vypadaly nemotorně. První úroveň není započítána jako patro základny, je to vlastně dlouhá vstupní chodba, ve které narazíte na základní problém, kterým vás provádí počítací zavášené na sítěnách. Jakési skolení. V prvním patře 1 vas čeká iž peprný soubor a první klič, ažd Casem se hra zlepší a můžeme začít počítat dobré nápady. První plus k originalitě - různorodí nepřátele a nestandardní padourové podlaží. Druhé plus - velká spousta zbraní, které můžete různě šroubovat dohromady, např. k opakovacímu zásobníku přišroubojete planetonem a k jednoduchému zásobovací vlnačce bomb (ano i takhle tuhé zbraně budete potřebovat). Plus č. 3: různorodá gravitace. V pokročilých podlažích nejen narazíte na bujní vegetaci, která se usadila ve zdomálovaných laboratořích, ale budete se dokonce telepontovat i na blízké planety zarostlé džunglí či pokryté ledem. Hra se stíní a se světlem samozřejmě zůstává, hladanek jsem ovšem jiné, celkem nápaditě a originálně. Namisíš magických očí detektují vaše světlo elektronický čidlo a namíříš lás radicího polohy. Ukládání hry na disk je všechno rychle a potřeb-

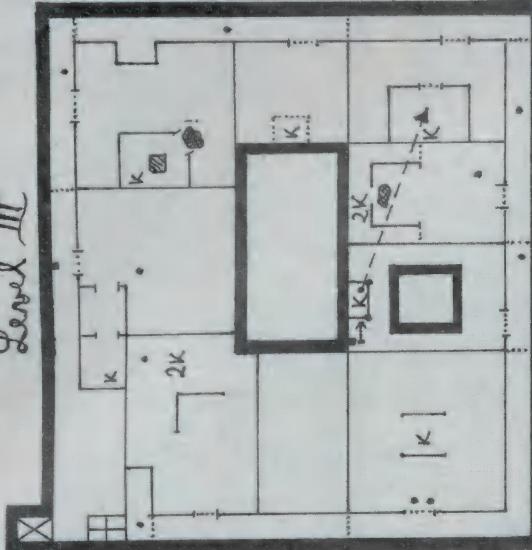
Level I



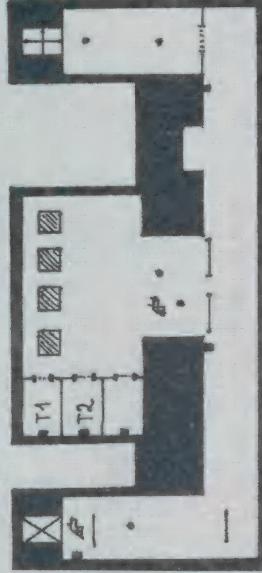
Level II



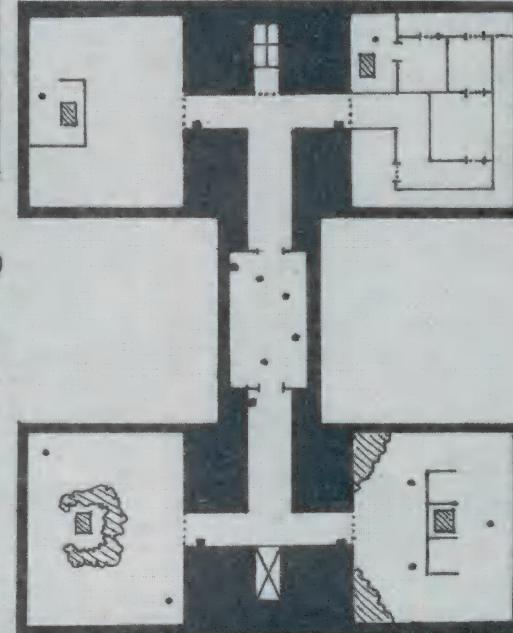
Level III



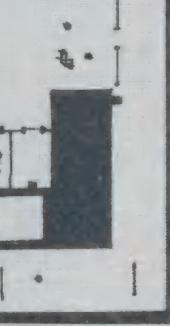
Level IV



Level V



Level VI



- NEPŘÍTEL
- ZBRÁN
- NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA
- KLÍČ
- OŽIVOVAČ
- NABÍJEČ ZBRANÍ
- TELEPORTACE
- VÝTAH DOLŮ (START)
- VÝTAH NAHORU (KONEC ZÓNY)



Shadow Worlds



Celkově bych Shadow Worlds ohodnotil velice dobré. Od pokračování slavných her málo kdy očekávám něco lepšího, nežli je výtvor s předem zaručeným úspěchem. Je to všechno díky původní a v tomto případě jsme se jistě dočkali. Spousta nových nápadů, promyšlený příběh a dokonale zpracovaný manuál, to vše se dá i s pochvalou. Jen tak dál. Na závěr bych dodal, že doopravdy nechápu, jak je možné, že takovouto hru s předem zaručeným úspěchem může distributor (Domark) puslit ze svých spár už až se své licence a přenechat ji někomu jinému. Záhada.

Abyste mohli rychleji proniknout do děje hry, dotiskujeme mým prvním pěti podlaží. Jakmile hru dohrájete, napište nám. Uvídíme, kdo bude první.

Neplijemně je, že souboje jsou velmi tuhé a malá zejména v patře také. Jednoznačným kladem je radikální zjednodušení ovládacích menu. Ikonu rozhodující o pohybech vašich charakterů je v této hře již pouze jedna (namísto čtyř) a přehled stavu bojovníku je také společně.

Nichyba může být příčinou smrti jednoho z vás. Nejdůležitější je však, že takovouto hru s blízkou planety zarostlé džunglí a nabíječími „služebníky“ někdy chybí v několika po sobě jdoucích patrech. Musíte se tedy vracet velece daleko a to je uravne. Momentálně se nacházím v úrovni šesté a stále jsem ještě nezazýsli, rebusy jsou sice originální, ale na rozdíl od šáravétek jsou trochu jednoduše. Ostatně když količík patří na mě ještě čeká...

Lost Files of SHERLOCK HOLMES

Nech si přehrát úvodní pasáž a směle do detektivky z minulého století. Pro zkrácení návodu budu používat zkratky: M = MOVE (pohni), P = Pick up (vezmi), O = Open (otevři), G = Give (dej), T = Talk (mluv), U = Use (použij) a L = look (podívej se). Při rozhovorech uvádím pořadí kladených otázek. Všechny sebrané předměty pečlivě prohlížej!

1. zastavení: Alley.

Postupně seber cigaretové špačky, kus papíru, kus železa, po prohlídce těla seber zbytky pudru. (P.cigarette butts, piece of paper, iron bar, L.handbag, hat, corpse, knife wounds, abrasions, P.powdery specimen). Nyní pohovoř s inspektorem, s dr. Watsonem a se strážníkem. (T.Watson - 1,1,2; T.Lestrade 1,1,1,2,1,2,3; T.Constable 1, 2). Otevř zadní dveře divadla (O.back door). V místnosti seber péro, květiny, ručně psaný lístek a parfém (P.spring, flowers, handwritten card, perfume bottle). Pohovoř s Watsonem, se slečnou Parkerovou a s Carruthersem (T.Watson 1,4,2,3; T.Parker 1,1,1,1; T.Carruthers 2,2,1,1,1,1). Péro dej Carruthersově (G.spring to Car).

2.zastavení: Baker street.

V laboratorním koutku důkladně prozkoumej květinu a pudr z mrtvoly. (U.flower on lab-table, U.flower on microscope, U.matches, U.flower on flask ,exit; U.powdery specimen on labtable, U.specimen on tube, U.matches, U.residua on tube, exit). Pohovoř s dr. Watsonem (T.Watson 1,2,3). Před domem na Baker street promluv s Wigginsem a dej mu chemicky prozkoumanou květinu (T.Wiggins, G.flower to Wiggins).

3.zastavení: v bytě Sarah.

Otevři deštník, seber klíček, podívej se do prádelního koše, prohlédni svetr (P.umbrella, P.key, L.basket, L.sweater, P.sweater, L.rugby sweater).

4. zastavení: Baker street.

Od Wiggins se dozvěš další adresu (T.Wiggins 2).

5. zastavení: Covent Garden.

Nejprve se dozvěš informace od květinářky, pak najdeš šperk. (T.girl 3,1,2,4,2,2; G.card to girl, P.basket, U.basket on barrel, P.cuff link).

6.zastavení: Alley.

Prohlédni si zem (Lchalk outline).

7.zastavení: Southwark morgue (pitevna).

Prohlédni si mrtvá těla, pohovoř s inspektorem i s ohledavačem mrtvol (L.body, T.inspector 1,2, T.coroner). Jed' do New Scotland Yardu, před budovou promluv se strážníkem, vrat' se do pitevny, promluv s inspektorem. Zpět do Scotland Yardu a před budovou promluv se slepcem, dovnitř a promluv si se službou konajícím důstojníkem a nakonec s Lestradem. Když dostaneš povolení, vrat' se na pitevnu, promluv s koronem a vezmi si klíč. Odjed' do Alley, odemkní dveře (U.large key on door), otevři prádelník (U.brass key on chest), prohlédni zásušky a vezmi lístky do divadla (L.drawers 2x, P.tickets).

8.zastavení: Belle's parfumerie.

Promluv si důkladně s majitelkou, hlavně o prázdném regálu. Až odejde doplni zboží, promluv s její služebnou. (T.Belle 1,2,3,3,1,1,1,4, T.girl 1).

9. zastavení: South Kensington Field.

Zde se opět ukáže, jaký je Holmes mistr. Pohovoř s trenérem, s hráčem, kterému ukaž parfém a pak jed' k němu domů (T.coach 1,3, T.Sanders 1, G.bottle to Sanders).

10.zastavení: Eaton dormitory.

Protože ti Sanders neuvěří, musíš si opařit důkaz. (t. Sanders - 1,2,3). Zajed' na Baker Street, Wiggins, jako obvykle, sežene vše (t. Jonas-2,t.Wiggins - 2). Vrat' se do Eaton dormitory, dej noviny Sandersovi a teprve teď se dozvěš, co potřebuješ. (g. newspaper to Sanders, t. Sanders -1,1,1,1).

11.zastavení : Kulečník.

Tady opět musí Holmes předvést šarm anglického gentlemana, informace získá po tuhém srovnání souboru a stojí to dost peněz. (t.barman -1,2,3;t. spectator-1,1;t. Nobby -1,3;t. Mahoney-2;t. barman -3,2;t. Mahoney -2).

12.zastavení : Byt A.Carusa.

Tady se dozvěš opět důležitou informaci, a navíc získáš další adresu.(t. Caruso -1,1,1,2).

13.zastavení: Picnic site.

Chlapec je nedůvěřivý, teprve když ho zláčká gyroskopem, bude se s tebou bavit, na plotě po rozhovoru nechá čepičci, o jejím majiteli se dozvěš po krásné scénce v exkluzivním obchodě. (Před Baker street T.Wiggins 2, na hřišti ukaž gyroskop, U.gyroskop on boy, T.boy 1, G.gyroskop to boy, P.cap, L.cap). Odjed' do Eddingtonova obchodu, promluv si s prodavačem a udělej mu ostudu troubením na trubku a haněním jeho erbů (T.counterman 2,1, T.Watson 1, L.coat of arms, U.horn). Zajed' do sídla lorda Brumwella, nijak si nepomůžeš, ale anglické aristokratické mravy nám jsou jen ku prospěchu. (M. bell pull, t. butler, t. lady B.-1,1,1).

14.zastavení: Hospoda v Covent Garden.

Tady na vás čeká kouzelná anglická hra - házení šípku /darts/. Musíš nad všemi opilci vyhrát, jinak s tebou barman nehráje a bez vítězství nad ním se kupředu nepohněš. Barmana se zeptej zejména na trofej nad dveřmi. (T.publican 3,2,1, P.dart, P.feather, play darts, T.publican, L.trophy, T.barman).

15.zastavení : Opera House.

Nejprve pohovoř se všemi osobami a pak prohledej šatnu (T.manager, G.tickets to usher, G.tickets to lady, T.lady 1,1,1,2,3, T. manager, G.note to manager, T.Watson 2, O.drawers, P.ring of keys).

16.zastavení:

Bliží se první vrchol hry, kdy vše dostane pěkný spád. Nejprve zajed' k lékárníkovi, tam si promluv s ním i s jeho pomocníkem (T.chemist 1,2,1,2,1, T.Richard 3,4,1, T.chemist 1, T.Richard 1), pak zajed' do trafiky a prozkoumej trofej (4x M.crate, L.head, P.head). Jed' do Oxford dormitory, tady seber nůž a záštěru, vyzpovídej Larse. (P.knife, P.smock, T.Lars 1,2,3,4, L.knife, T.Lars 2,2), jed' do Old Sherman's, zde si vypůjč psa Tobyho. T.Sherman, Pleash, U.leash on Toby. Jed' do doku, nejprve otevři dveře vlevo, vezmi si kladivo, lano, pohni sudy, seber kbelík a hadr, naber vodu z Temže, otevři okno, prohlédni si lumpy a kladivem rozbiti dveře. (O.door, P.hammer, P.rope, M.barrel 2x, L.pail, P.pail, M.barrel, P.rug, U.pail on Thames, U.rug on pail, U.rug on window, U.hammer on door).

Dil II.

1.zastavení : Vězení na Bow street.

Promluv s hlídáčem (t. guard 1,2,3,./. Zajed' do Scotland Yardu pro povolení k návštěvě vězně (t. duty officer -2/), vrat' se na Bow street, dej povolení službě (g. pass to guard/ a vyslechni vězně (t. Blackwood -1,1,1).

se na Bow street, dej povolení službě (g. pass to guard/ a vyslechni vězně (t. Blackwood -1,1,1).

2.zastavení : Annin byt.

Nejprve 2x zkus zvonek a klepadlo, pak otevři svazekem klíčů. Na stole v hale vezmi vizitky, vyjdi po schodech, promluv s hluchou bytnou, dole pod schody převrhni květinu, vrat' se do Anniny ložnice, za sochou vezmi knihu a prohlédni si ji. (m. bell pull 2x, p. card, t. housekeeper, t.Watson, m. plant, t. housekeeper - 2, m. statue, p. book, l. book).

3.zastavení : Law office.

S právníky je těžká řeč, ale dozvěš se hodně a najdeš zlatou krabičku. Pak si ještě jednou vyslechni Blackwoda. (t. Farthington -1,1,1;t. snuffbox, t. Blackwood/).

4.zastavení : Jaimeson's buying and selling.

Promluv s majitelem, pak jed' do detektivní agentury. (t. owner -1,3,1;t. receptionist -1,1,1;t. Watson.'

5. zastavení : Londýnská zoologická zahrada.

Další vražda, tentokrát v ZOO !!!, hra dostává napínavý spád. Až vraždu vyšetříš, opět zatkněš, ale nakonec dosud nejsi.

(t. constable, t. insp. Gregson -1,2,3; I. corse 3x!, t. Hollington -1,2,1. U ošetřovatele, to je ukázka pravého anglického humoru

(t.Simon -1,1; I. boots, I. picture, t. Simon -2,3,2,1/).

Zpátky do ZOO, p. shiny object, I. watch, I. paper.

Zajed' znovu do detekt. agentury, promluv s recepční, rozbiti dveře, pak už vychutnej konec II. dílu.

(t. receptionist -2,1 photograph, t. receptionist -1,1, t. Watson -2,3;u. typewriter/).

Dil III. - Závěr.

1.zastavení:

Zajed' nejprve do věznice, celkem bez úspěchu vyslycháš Hunta (t. hunt -1,2,3,4). Jed' do detektivní kanceláře, tam najdi a otevři safe, jeho obsah ti prozradí další tajemství.

(o. door, m. chair, p. piece of paper, m.shelf of books, u. piece of paper with numbers on safe, p. content of safe, I. pendant, m. chair/).

2.zastavení:

Další cesta je k lordu Bromwellovi, až mu sdělš své poznatky, naplní se další lidský osud, ale napřed se z pasti zamčeného pokoje musíš dostat.

(m. bell pull, t. lady 1,0. door, t. lord -1, m. sword /vlevo/, o. painting, o. safe, p. key, use key on door, o. door/).

3.zastavení:

Ted' se vyprav do bytu R. Hunta. Otevři knihu, prohlédni si ji, vezmi lístek do zastavárny, otevři truhlu i její tajnou schránku, vyber dokument.

(o. book, I. open book, p. bookmark, o. chest, u. bar on open chest, I. contents of open chest, p. document/). Zajed' do Jaimesonovy zastavárny a vyzvedni krabičku s kartami.

(t. owner -1,g. ticket to owner, I. tarot cards/).

4.zastavení:

Odej' do Covent Garden, v pasáži vlevo je sídlo kartáčky, asi někde piše džín /soudí Watson/, najdi poslední doklad, pak už jen v docích zachrániš Annu.

(u key on deskdrawer, o. drawer, p. silver-key, m. large candle, u. silverkey on strong box, o. box, p. note, l. note/).

V doku je poslední příkaz: u.iron bar on door.

CPT. VLÁDA

Prodejna Software602:

Spálená 19, Praha 1

Po-Pá 9.00 - 17.00

Software, PC doplňky, PC literatura, systém Time Manager, telefony, faxy a záznamníky Panasonic.

Prodejna System602:

Biskupský dvůr 4, Praha 1

Po-Pá 10.00 - 18.00

Software, hardware, netware, PC doplňky, PC literatura, telefony, faxy a záznamníky Panasonic.

Software602 s.r.o.
Informace a objednávky:
P.O.Box 1, 140 00 Praha 4
Tel.: 02/ 42 13 68, 42 38 17
Fax: 02/ 42 11 05

INDIANA JONES IV - Action game

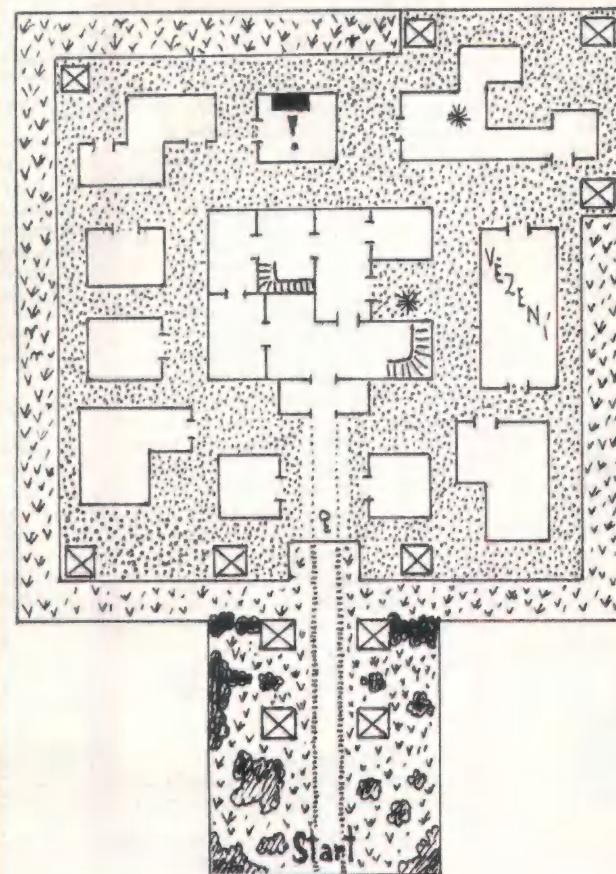
Když už se něco dělá, má se to dělat pořádně. Jsem pařan? Jsem. Líbili se mi všechny filmy, knihy a hry o Indiana Jonesovi? Ano. Takže jsem do toho fanda a musím dohrát také akčního Indiana IV, i když na ty 3D hry zrovna nejsem. Pro ty, kteří dohráli Indymu IV adventure od Lucasfilmu zde nabízíme návod na další Indy hru, tentokrát však z jiného soudku. Předem upozorňuji hráče, že některá místa ve hře jsou variabilní, některé věci se nacházejí na jiných místech, atd. Hlavní děj a úkoly však zůstávají stejné. Hranení pro začátečníky, je zapotřebí mít velmi dobrou 3D orientaci a značnou dávku trpělivosti, OK? Tak vzhůru na Atlantis!

Zóna 1 - casino

Nejprve si vyměňte peníze za žetonů u recepčního a potom choďte po budově, vyhrajte u ruletních stolků a sbírejte vše, co naleznete. Najdete německé dokumenty ve sklepě (tam také potkáte Julii), svítílnu v přízemí a štípačky v prvním patře. Až vyhrajete opravdu velkou sumu žetonů, vyměňte si je za peníze a jděte k řediteli casina sidičímu za schodištěm vedoucím do druhého patra. Kupte si od něj knihu, mapu a popřípadě pistoli. Takto vybaveni sejděte do přízemí a po schodišti v zadní části haly vystupte s Jonesem i s Julii na vrcholek věže.

Zóna 2 - základna

Opatrně se vyděte po cestě a uvidíte světla ze strážních věží, zaběhněte do lesa. Okolo světel rychle proběhněte a proštípejte se plotem do německého tábora. Podle mapy vejděte do masivního domu uprostřed základny a vystupte do jeho vyvýšeného patra. Seberte druhou knihu a dům opusťte. Posbírejte všechny kuličky orichalcum (na mapě hvězdičky), které naleznete a vejděte do domku s knihovnou zabudovanou v severní zdi (označeno vykříčníkem). Pozorně si přečtěte obě nalezené knihy a vypište si pořadí symbolů. Do knihovny bouchněte pěstí a na tajném zámku nastavte symboly z knih ve správném pořadí.



Zóna 3 - doky

Zde si hru ihned uložte, jelikož zámek běží čas. S Indym i s Julii se musíte dostat na ponorku. Je třeba vyskočit na pohyblivý jeřáb a seskočit na poklop ponorky. Skákejte ze břehu přesně v rovině jeřábu v momentě, kdy se k vám blíží. Není to tak obtížné, jak by se na první pohled zdálo.

Zóna 4 - ponorka

Tuto úroveň procházejte přesně podle mapy, jelikož se můžete lehce ztratit v bludišti žebříků a palub. Sestupte do levelu II a s postavičkou, která má u sebe štípačky vezměte bombu. Stiskněte Enter a přeštípnete želený, červený a žlutý drátek. Tím bude bomba odjistěna a přestane vám běžet čas. Na kombinaci drátek jsem přišel metodou pokus - omyl, jelikož jsem její řešení nikde neobjevil. Pokračujte do levelu III a projděte až ke knihovně ve stěně, která se nápadně podobá své kolegyni na základně. Uhoďte do ní pěstí a vejděte do tajného vchodu. Sestupte do levelu V, zneškodněte německého pistolníka v úzké chodbičce pistolí či běčem a seberte mapu. Na mapu se podívejte a vratěte se do levelu II. Přistupte k navigačnímu hledáčku a nastavte zaměřovač na ostrov shodný s ostrovem na mapě. Vystupte do levelu I a počkejte, až ponorka dorazí k Atlantidě, poté vylezte po žebříku ven.

Zóna 5 - ostrov část 1

Hordami domorodců se probijte do primitivní vesnice. Rozhlédněte se kolem a posbírejte malé pazourky rozářené v dom-

cích. Pazourky mají u sebe i některí bojovníci a vy je z nich musíte vytoukat běčem či pádnou pěstí. Shromáždte-li více než 15 pazourků, nalezněte sedícího náčelníka (poblíž středu ostrova) a kořist před něj položte. Chvíli počkejte a projděte okolo stráží do posvátné jeskyně.

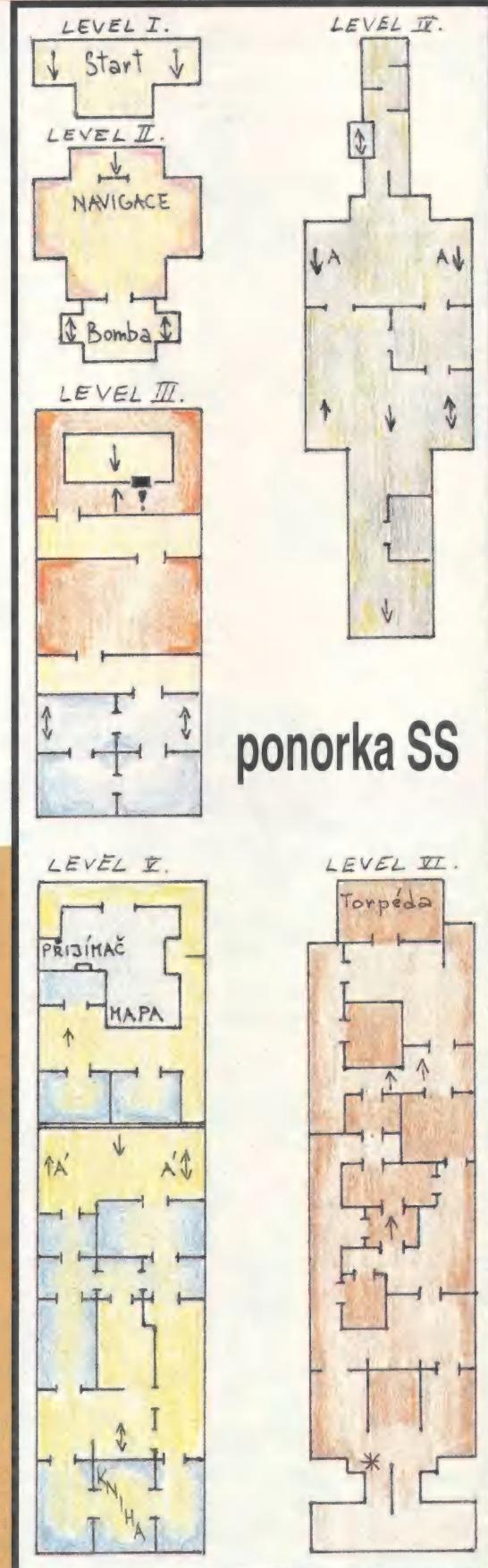
Zóna 6 - Atlantis

Tato úroveň je velmi obtížná a je zapotřebí dokonalé orientace v 3D grafice, abyste se v ní vyznali. O jejím mapování nemůžete být ani reči, takže alespoň slovně. Sjeďte výtahem dolů a vstupte do obrovské jeskyně. Neustále si otáčejte úhel vidění a sbírejte všechny kuličky orichalkum, na které narazíte. Budete jich potřebovat velmi mnoho. Celá centrální část prostoré jeskyně je ohrazena vysokou zdí. V levé části zdi stojí Atlantské vozidlo, do kterého musíte vložit kuličku orichalka, aby stěnu prorazilo. Vzniklým otvorem vstupte do středu jeskyně a ouha. Ted musíte skádat do prostoru před vám tak dlouho, dokud nedopadnete na pevnou plošinku. Jakmile se to podaří, běžte a skákejte neustále nahoru, až dorazíte na vrcholek této podivné stavby. Zde vložte do všech připravených otvorů po kuličce orichalka. Až budete hotovi, uložte si pozici, rychle se vraťte k výtahu a vyběhněte z jeskyně.

Zóna 7 - ostrov část 2

Rychle se orientujte, rozběhněte se na molo a šup do ponorky. Zacpěte si uši a podívejte se, kolik času vám zbylo na hodinách.

ANDREW



64 %
Lucasfilm Games, 1992
grafika 2, hudba 4, nápad 2, zábava 2
A500, PC, ST

Kompletní řešení aneb několik rad, jak z prostého otroka císařem se státi a sebe četnými poklady obohatit.

Celá hra se nese ve stylu humoristického příběhu o úplátcích, zradách a úkladných vraždách. Chcete-li se pobavit, procházejte každou úroveň pečlivě, rozmloujejte s obyvateli, poslouchejte cizí hovory a prohlížejte všechna místa. Chcete-li hru mít rychle za sebou, řidte se přesně podle návodu a post císaře vás nemine!

Část první: HERCULANEUM.

Po obdržení důležitého dopisu se dejte na západ, k domu konsula jménem Seganus Megadivrus a odevzdajte mu dopis. Další cesta vede do lázní. Počkejte, až si někdo odloží šaty a rychlou akcí je odcizte. Oblečte šaty a vydejte se do přístavu. Za sumu 3 sesterců (římská měna) kupte nůž a vydejte se loupit. Kdykoli někoho potkáte, použijte volbu THREATEN a jistě nějaký ten peníz "vyděláte". Až budete mít něco okolo 15 sesterců, kupte v přístavu falešné kostky (cena 2 sest.) a nastupujte na loď odplovující do bezpečí Říma.

Část druhá: ŘÍM.

Úkolem této části je získat 80 sesterců kterými lze uplatit císařskou stráž u vchodu do paláce. Hned na začátku této části si vypůjčte 30 sesterců od lichváře jménem Uncsurpulus. Nějaké peníze lze vydělat při hře v kostky (samořejmě při použití vlastní, falešné kostky z Herculanu). Hlavním zdrojem financí jsou však gladiátorští zápasy; čas od času je na náměstí dražba otroků. Snažte se koupit co nejdražší otroky (doporučují otroky jménem Bilius nebo Barbarus). Když hlasatel oznámí čas zápasu, dojděte do arény v severozá-

ROME A.D. 92

padním rohu města, počkejte jedno kolo, až se první bojovník vysílí a postavte svého otroka. V průběhu této části je možné zaslechnout Seganuse ve společnosti jiných, potichu šeptajících lidí. To nemůže být nic jiného než spiknutí! Až "vyděláte" nejméně 80 sesterců, vydejte se před brány paláce a uplatňte strážného napravo ode dveří. Jakmile spatříte císaře, varujte jej před spiknutím; odměnou bude zatčení a mučení Seganuse a pro vás post Centuriona v deštivé Británii.

Část třetí: BRITÁNIE.

V této strategické části je úkol jasný: porazit barbarské Brity a zmocnit se jejich vlastej na severu země. Británie je pod mrakem, takže nikdy není vidět celá mapa. Hned na počátku zadejte vojákům příkaz ke stavění pevnosti. Jakmile bude pevnost hotova, shromážďte vojsko uvnitř a zadejte příkaz k odpočinku. V této části je možné pohybovat se osamoceně, s jednou jednotkou čítající čtyři muže nebo s celou armádou 16 mužů. Ve dne podnikejte nájezdy na osamocené skupinky Britů, ale nepokoušejte se překročit jediný můstek vedoucí na severní polovinu země. Teprve když padne noc, překročte tajně můstek a vypořádejte se s nepřátem. Není nezbytně nutné pobít všechny; stačí pouze doběhnout k vlasti a vítězství je vaše. Po návratu do Říma na vás čeká veliká odměna a post senátora.

Část čtvrtá: VOLBY.

Tak tahle část patří mezi nejzapeklitější. Je možné ji dohrát během pěti minut, ale můžete se s ní také "pachtit" celé hodiny. Za několik okamžiků po triumfálním pochodu a povýšení na senátora svolá císař lid k důležitému prohlášení. Vydejte se před brány paláce a dozvědějte se, že jsou vypsány volby na post konsula, který tak nešťastně odešel. Císař se odebere do senátu, aby vyslechl návrhy na kandidáty. Pochopitelně nemůžete nominovat sám sebe, a tak promluvte s kýmkoli o způsobu volby; zjistíte, že stačí prokázat štědrost a nominace je zaručena. Věnujte tedy někomu 10 sesterců a počkejte, až se vrátí se zprávou o vašem zařazení na seznam kandidátů. Teď přichází nejnáročnější část: musíte přesvědčit dostačeně množství voličů o svých schopnostech a štědrosti. Uplaťte každého na koho narazíte, najměte satiry, aby hanili soupeře, sponzorujte divadelní představení a až nabydete dojmu síly, oznamte císaři svou připravenost k volbě. Pokud šlo všechno podle plánu, Římané vás zvolí za konsula a odměnou bude dovolená v Egyptě, kde náhodou zuří občanská válka.

Část pátá: KLEOPATRA.

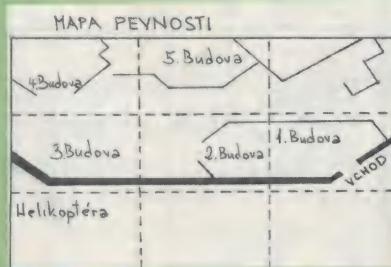
Tentokrát přijížděte od Egypta pouze se svou osobní stráží čítající 4 muže.

Protože je krásná Kleopatra v nebezpečí, musíte ji stůj co stůj ochránit před armádou Ptolemaia XXIV, který si brouší zuby na trůn. K vaši ochrance přibýde ještě 12 domorodců z místní armády, takže je stav téměř vyrovnaný (nepřátel je 32). Na začátku hledejte pouze vchod do paláce, nikdo se za žádnou cenu nesmí dostat dovnitř. Jakmile побijete pár útočníků, nepřátel se stáhne a už nebude takovým problémem rozprášené zbytky jeho vojska pobít. Celou dobu mějte na paměti, že v Egyptě je tepleji než v Británii, a tak se vojsko rychle unaví. Před každým útokem nebo delším pochodem proto nezapomeňte dostačeně dlouho odpočívat. Tentokrát ale musíte skutečně povraždit všechny příslušníky nepřátecké armády. Po vítězství čeká odměna 100 sesterců a možná ještě něco navíc.

Část šestá a poslední: JAK SE CÍSAŘEM STÁTI A IMPÉRIU PANOVATI.

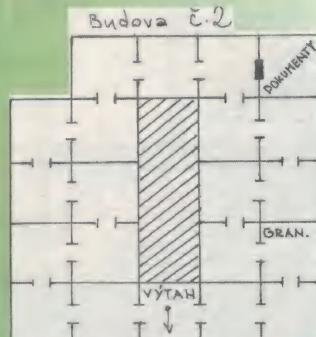
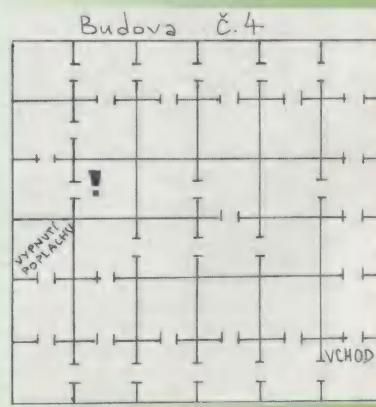
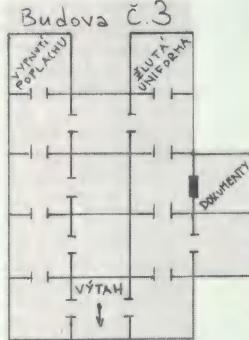
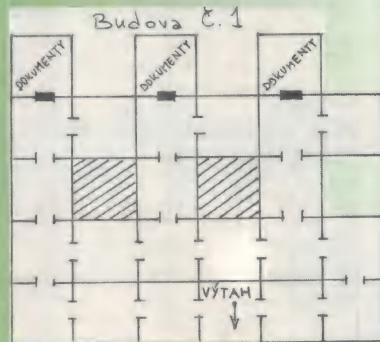
Po triumfálním příchodu do Říma vás již neuvíta císař, ale zpráva o jeho nečekaném šílenství. Není tedy jiná možnost, než císaře #sesadit# a nastoupit na jeho místo. Za sto sesterců si najměte jednoho ze dvou vrahů (ASSASSIN). Teď ale přijde nečekaný zlom: vyhledejte svého kolegu, konsula Nintenda Gameboiise a nechte jej zavraždit! Najatý atentátník bude zatčen a po právu popraven, ale to vaši kariéru nijak nepoškodi. Teď již můžete najít císaře a jedinou ranou ostrého nože převzít jeho místo. Kdyby byl Nintendus na živu, získal by větší popularitu a místo císaře by bylo jeho. Usedněte na trůn, zavzpomnějte si na staré časy a vychutnejte pocit z vítězství. Řím vám leží u nohou.

ICE

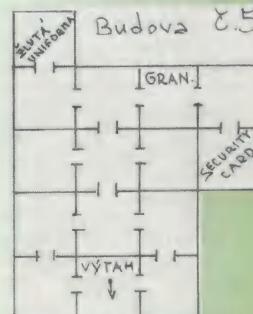


INFILTRATOR

C 64

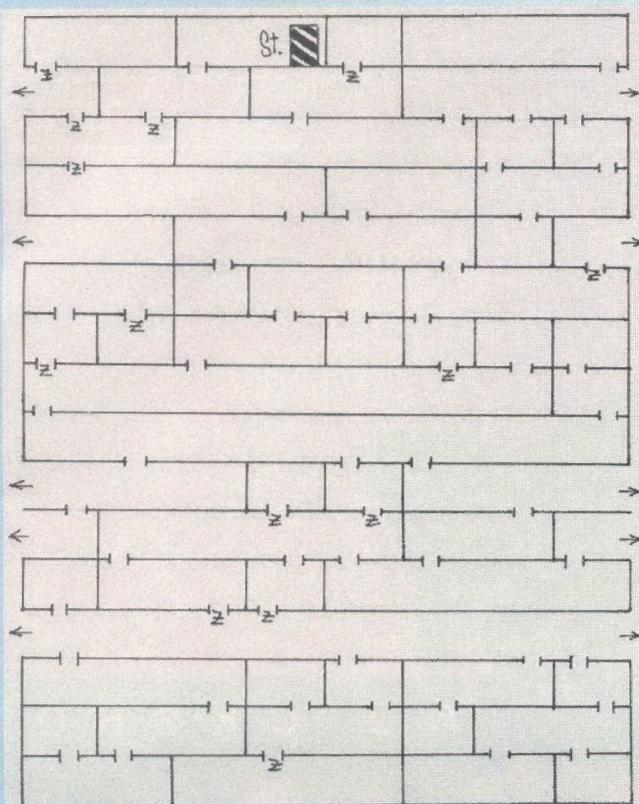


!> Pancéřové dveře
GRAN.> Sklad granátů
!> Otevření pancéřových dveří



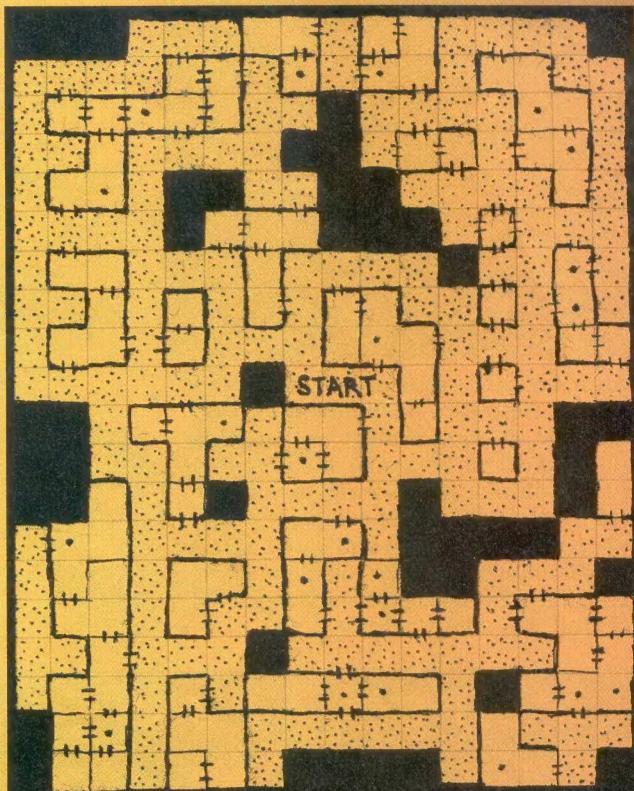
JOE BLADE I.

Sinclair



DEATH WISH III

Sinclair



LEGENDA: MOŽNÁ MÍSTA POVSTÁNÍ

AMIGA
info
autorizovaný dealer firem
Commodore a GVP

Objednávky a informace:

AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 252890, 223351-31, 2419

Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.
Záruka 1 rok, servis v ČR!

Počítače Commodore

| | |
|---|----------|
| A500, 0.5 MB RAM, WB 1.3 | 13.190,- |
| A500 Plus, 1MB RAM, hodiny reálného času, WB 2.0 | 14.350,- |
| A600, 1MB RAM, TV modulátor, WB 2.0 | 14.190,- |
| A600 HD, 40 MB HD, 1 MB RAM, TV Modulátor, WB 2.0 | 22.750,- |
| A1200, 2MB, 68020-14 MHz, 16 mil. barev, TV modulátor, WB 3.0 | 20.950,- |
| A3000, 2MB, 68030-25 MHz, 50 MB HD | 65.900,- |
| A4000, 6MB, 68040-25 MHz, 120 MB HD, WB 3.0, 16 mil. barev | 89.900,- |
| CDTV, 1MB RAM, 550 MB CD ROM, MIDI, WB 1.3 | 17.950,- |
| C 1085, Color Monitor, Stereo | 10.490,- |
| A501, 0.5 MB RAM, hodiny reálného času pro A500 | 1.590,- |
| Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 0.5 MB | 1.990,- |
| Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1 MB | 2.590,- |
| Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1.5 MB | 3.220,- |
| Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1.8 MB | 3.850,- |
| 0.5 MB „s výhledem“, v budoucnu lze upravit na vyšší uvedené typy | 1.590,- |
| DMC 20, rozšíření paměti 2 MB, hodiny, 1MB Chip RAM | 4.980,- |
| DMC 20+, 2MB RAM pro A500 plus, 2MB Chip RAM | 4.490,- |
| High speed stereo sampler | 1.290,- |
| Amiga uživatelská příručka | 149,- |

Počítače PC

| | |
|--|---------------------|
| PC AT 286 - 25 Mhz, 1 MB RAM, 42 MB HD, VGA Mono monitor | 24.500,- |
| Minitower PC 386 - 40 MHz, 2 MB RAM, 85 MB HD, SVGA | |
| karta 512 KB, SVGA color monitor (mono monitor) | 39.900,- (34.950,-) |
| Notebook 386SX-25 MHz, 2 MB RAM, 80 MB HD, VGA LCD display | 59.950,- |
| FDD 1.44 MB | |

Shareware - PC

| | |
|--|-------|
| (s ohledem na co největší hustotu dat je vše zapakováno programem ZIP) | |
| Super GAME SET - výběr nejlepších her pro PC, 10x5.25" HD!!!! | 490,- |

| | |
|---|------|
| Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antiviry, pravidelný update (Scan, Clean, Vshield, Netscan, Scan for Windows...), 1x5.25" HD | 99,- |
|---|------|

Shareware - Amiga

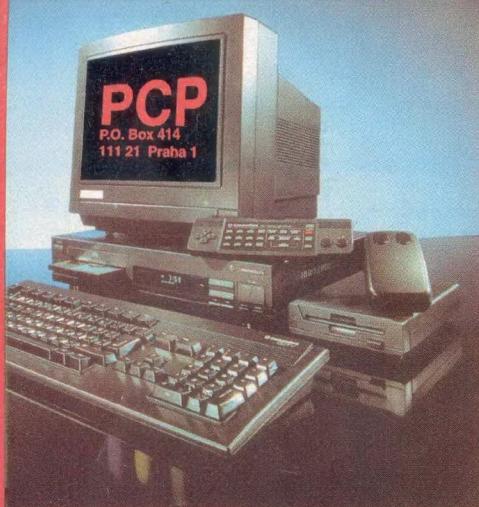
| | |
|---|------|
| Game Set 1+2 - Dvě diskety s výběrem nejzajímavějších her | 99,- |
| Game Set 3+4 - Dvě diskety s výběrem nejzajímavějších her | 99,- |

**CHCETE MÍT
EXCALIBUR**

?

PŘEDPLATĚTE SI
JEJ ... !!!

JAK SI EXCALIBUR PŘEDPLATIT
NAJDETE NA STR. 4 V ÚVODNÍKU



Vážení čtenáři. Předkládáme vám výběr z ceníku hardware poskytovaného firmou PCP. Vybrané zboží vám doručíme přímo do domu, případně zašleme poštou na dobírku. Máte-li zájem o koupi jakéhokoli hardware či o zaslání aktuálního ceníku (vedeme i software), zatelefonujte nám na pražské tel. číslo 02/ 80 32 47 linka 29 nebo pište na adresu PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.

SUPER NABÍDKA:

| | |
|---|-----------------|
| AMIGA 1200 , 68020/14 MHz, 2 MB RAM, 16 mil. barev... | 19 990,- |
| AMIGA 600 , 7 MHz, 1MB RAM | 13 990,- |
| AMIGA 500 , 7MHz, 512 KB RAM | 12 590,- |
| AMIGA CDTV + floppy + myš + klávesnice + color monitor | 23 990,- |

| | | | |
|--|-----------------|---|--------------|
| COMMODORE C64 II | 3 990,- | QS 111A, JOY S MIKROSPÍNAČI A AUTOFIRE | 289,- |
| VC 1530 DATARECORDÉR | 920,- | QS 113, PC JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI | 309,- |
| VC 1541 II FLOPPY DISK 5.25" | 4 990,- | QS 113S, JOY QS 113 S KARTOU QS 163 | 769,- |
| C 1351 MOUSE PRO C64/128 | 1 090,- | QS 123, WARRIOR 5 PRO PC | 379,- |
| AMIGA 500 PLUS, 7 MHz, 512 KB RAM | 13 290,- | QS 128F, MAVERICK 1 | 469,- |
| AMIGA 600, 7 MHz, 1 MB RAM, 40 HD | 21 290,- | QS 138, MAVERICK 1M S MIKROSPÍNAČI | 469,- |
| A 602 ROZŠÍŘENÍ PAMĚTI 1 MB PRO A 600 | 3 690,- | QS 129F, FLIGHTGRIP 1 | 239,- |
| A 500 HD8+0/40 HARDDISK PRO A 500 | 16 090,- | QS 130F, PYTHON1 | 309,- |
| A 500 HD8+0/80 HARDDISK PRO A 500 | 17 390,- | QS 137, PYTHON 1M S MIKROSPÍNAČI | 329,- |
| A 500 HD8+0/120 HARDDISK PRO A 500 | 18 990,- | QS 131, APACHE 1 | 199,- |
| C 1084 S COLOR MONITOR | 10 990,- | QS 141, TRACKBALL PRO PC | 949,- |
| AMIGA 2000, 8 MHz, 1 MB RAM | 23 090,- | QS 146, INTRUDER 5 PRO PC | 839,- |
| AMIGA 3000-25/3-10, 2 MB RAM, 100 HD | 71 990,- | QS 149, INTRUDER 1 | 839,- |
| AMIGA 3000T-25/3-20, 5 MB RAM, 200 HD | 94 590,- | QS 151, AVIATOR 5 PRO PC | 969,- |
| AMIGA 4000-25/3-12, 6 MB RAM, 120 HD | 85 990,- | QS 155, AVIATOR 1 | 969,- |
| | | QS 158, MOUSE PC | 669,- |
| | | QS 159, MOUSE PC | 989,- |
| | | QS 163, PC GAME CARD | 509,- |

N A B Í D K A J O Y S T I C K Ú Q U I C K S H O T :



LOG ON....
LOAD BIOS V.7.2....
INSTALL COMPLETE

PROJECT:GAME CENTER
RUN

Jednoho pamého dne na jednom pamém koupališti...

Dva starí přátelé, Petr a Pavel se líně povalují na okraji bazénu podolského koupaliště. Nebe je bez mráčku, růž teplo měru se nebezpečně blíží znaměníku 40 stupňů Celsia a struhy, žhavý vzduh stoupající ze všech plach vystavených slunci zvyšuje již tak onu letní, báječně linou a ospalou náladu. Oba přátele se občas na několik minut ponoukli do chladivé vody, aby se po chvíli opět vrátili do sluneční výhřvy a mohli v klidu sledovat dění na koupališti. Toto sledování je složeno převážně z pozorování a následného hodnocení kladů i záporů přítomných dívek. Oblíbená zábava obou přátel by mohla pokračovat ještě dlouhou dobu. Mohli by uvidět ještě mnoho dalších dívek a s rádou z nich se seznámit, ostatně stejně jako v předešlých prázdninových dnech. Najednou se ale starší z mladíků, Petr, obrátil na mladšího Pavla:

„Už jsi slyšel o tom novém projektu?“, řekl náhle.

„A už jsi ty viděl tu holku v červených plavkách?“ opáčil Pavel bez zájmu.

„Nebázni, myslím GAME CENTRUM, co ho nedávno otevřeli v Praze.“

„Ale to už tady tolkrát bylo, jestli chceš zase prohrávat peníze v automatech, skoč si na pouť na automaty a nevracej se, dokud se neuklidněš!“ vychrnil ze sebe Pavel.

„Tehle je ale něco úplně jiného, ty blázne, interaktivní dobrodružství pro obrovský počet hráčů. Všichni spolu hrají jednu jedinou hru, i když každý sám. Každý může kdykoli přijít a zapojit se do hry. Můžeš taky kdykoli přestat, když budeš chtít. Pamatuješ na starý dobrý DUNGEON MASTER? Tak tehle je něco takového, jenž pro

hromadu hráčů. Obrovský, nezmapovaný prostor, spousta problémů, ale hlavně fantastická zábava! Je to jako stolní hra Dračí doupě v reálném životě. Neříkej, že jsi nikdy nečetl žádnou fantasy, že tě nelákají Tolkienvy příběhy. A co víc, jestli přijdeš s novým a originálním nápadem, můžeš program hry sám změnit nebo upravit. Copak tě neláká trocha dobrodružství?“

„Tak dobré, stejně se tady válíme týdny. Doufám, že to bude stát za to.“

....druhý den na stejném místě

„To bylo co?“, nadýmal se Petr.
„Promiň, měl jsi pravdu“, přiznal Pavel.

„No nic, viděl jsi toho draka?“

„Ne, tak daleko jsem se nedostal, když mi došla MANA (body pro kouzlení - pozn. red.), chtěl jsem si odpočinout, ale ve spanku mě přepadl náš soused.“

„Soused?“

„Soused. Představ si, byl tam taky Člověče, tak vycvičeného eifa-bojovníka jen tak neviděl. Sousedovic kluk je o tři roky mladší. Když jsem byl malý, rozslápal jsem mu bábovicky na písku! Nezapomněl na to a včera se mi pomstil! Ale co, příště budu dát větší pozor.“

„Příště?“

„Jasné! Dneska už stejně není tak hezky a ani ta v červených plavkách tady není. Zkusíme to znova!“

„No dobré, ale tentokrát půjdeme společně, budeme se vzájemně kryt. Ten týž soused už je předem odepsaný!“

„Takže v pět před GAME CENTREM!“

Excalibur společně s firmou A-B-Comp a.s. (resp. A-B-Comp a.s. ve spolupráci s Excaliburem) připravují jedinečný projekt GAME CENTRUM z našeho příběhu není něčím nereálným. Naopak! Přípravné práce již byly zahájeny, technika zajištěna. Tento projekt je zcela originální, a proto se obracíme na vás, čtenáře našeho časopisu. Myšlenka GAME CENTRA v sobě totiž skrývá obrovskou nabídku a šanci pro vás.

Chceme totiž, aby mottem této akce bylo: HRÁCI SOBĚ! Z tohoto důvodu vám nabízíme tu možnost:

Právě, hráčky a hráčata ze všech koutů naší země - spojte se! Každý z vás může být spoluautorem a tvůrcem našeho, resp. vašeho GAME CENTRA. Posílejte nám své nápady, rady, připomínky. Na této stránce vás budeme pravidelně informovat o vývoji a stavu celého projektu. Kdykoli během práce na tomto projektu, budeme přijímat rady, posuzovat jejich význam a samozřejmě v případě úspěšnosti odměňovat. Nabízíme vám možnost podílet se na vývoji originální a neopakovatelné hry. Neláká vás možnost být tvůrcem nového, virtuálního světa? Svoje připomínky a rady zasílejte na naši adresu a všechny důpisy nezapomeňte uvést heslo GAME CENTRUM.

Další část nabídky se týká programové vybavení GAME CENTRA. Obracíme se na ty z vás, kteří mají zájem podílet se na tomto projektu přímo „zevnitř“. Nabízíme všem schopným programátörům možnost zapojit se přímo do vývoje herního programu. Jsme si vědomi toho, že mezi vás je spousta výběrných programátörů, kteří by si na takovou práci troufli. Do redakce nám neustále chodí nabídky tvůrců her pro domácí počítače. Ale co takhle zkusit něco jiného než hry na domácí počítače? Co vy na to? Nechceme po vás, abyste si doma vytvářeli na svých počítačích programy, které budou pro GAME CENTRUM použity. Firma A-B-Comp a.s. poskytuje plné hardwarové i softwarové vybavení pro vývoj, místnost pro tým programátörů a samozřejmě pravidelný plat pro všechny členy vývojové skupiny. Všichni uchazeči jsou vítáni a mohou se hlásit na adresu naší redakce...

Tentokrát skončíme na tomto místě s nadějí na úspěch celého projektu. Příště vás budeme informovat o zahájení a průběhu prací, které směřují k jedinému cíli: vytvoření GAME CENTRA. Od vás pro vás.

GAME TERMINATED
LOG OFF...

SEGA

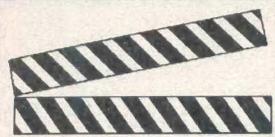
To musím mit!



**SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ
BAREVNÝ KATALOG ZDARMA**



Pište na adresu: E-DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2



QuickShot



Firma A-B-Comp a.s. zve všechny příznivce počítačových her do své prodejny v Praze 7 do Veverkovy ulice č. 28. Je zde pro Vás připravena bohatá nabídka joysticků značky QuickShot a jedno milé překvapení. Nakoupíte-li u nás zboží, budete zařazeni do slosování, ve kterém můžete vyhrát jednu z 30-ti hodnotných cen (1. cena - osobní počítač Commodore AMIGA 600 s 20 MB harddiskem, 30. cena - joystick od firmy QuickShot).

- joysticky QuickShot pro počítače Commodore, ATARI, AMSTRAD, SEGA, MSX
- joysticky QuickShot pro počítače PC XT/AT kompatibilní a APPLE IIe/c
- hry pro počítače Commodore AMIGA, C64 a PC XT/AT kompatibilní
- počítače Commodore AMIGA 600, C64
- barevné monitory
- paměťové čipy
- diskety 3.5" DD i HD, 5.25" DD i HD
- krabičky na diskety a další doplňky

Firma A-B-Comp a.s. uspokojí i zájemce o počítačovou grafiku, 2D a 3D animace, titulkování, DTP, hudbu a další multimedialní aplikace.

- osobní počítače Commodore AMIGA 1200
- grafické stanice Commodore AMIGA 4000
- Deluxe Paint II, Deluxe Paint III, Deluxe Paint IV, Deluxe PAint IV AGA
- Imagine 2.0, Calgary 2, Scenery Animator Yosemite Landscapes
- Art Department Professional 2.2, Broacast Titler II, Deluxe Video III
- Page Stream 2.2, Professional Draw 2.0, Professional Page 3.0
- Bars & Pipes Professioal, Oktalyzer + Soundmaster

Nabízíme značkovou kvalitu a nízké ceny. Na všechny výrobky poskytujeme záruční i pozáruční servis. Firma A-B-Comp a.s. je autorizovaným distributorem firem:



GREAT VALLEY PRODUCTS



Prodejna
Praha 7, Veverkova 28
tel.: 381457, 377701, 377702, 377780, 377781
fax: 382490
Prodejní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 20:00
So ... 9:00 - 13:00

Servisní středisko Commodore
Praha 10, K Botiči 5
tel.: 743755, 725141 linka 16
fax: 720379
Pracovní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 17:00
So ... zavřeno